本期焦点：有备无患——电脑备份完全手册

6月下 特惠价7元

www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第299期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择



《大众软件》读者调查

读者调查 大众软件2009年度

本期正式启动 丰厚奖品回馈读者


ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

“网瘾治疗”的喧嚣与恐惧

新品初评：雍容华贵——华硕SBC-04D1S-U外置蓝光Combo/极致“绝色”——三星P2370液晶显示器

网络时代：给每个生命予尊重——网络救助动物篇

实用软件：曙光——Windows 7 RC简析

硬件评析：以音乐的名义！——PC Hi-Fi发展之路

在线争锋：《云之秘境》的彼端——探寻“无端网游”的奥秘/《永恒之塔》杀气骤扬

评游析道：邯郸学步——点评《半神》

攻城略地：赏金奇兵2——赫多兰朵



本期强档攻略

X战警前传——金刚狼



大众软件

“游戏剧场”小说版原创专辑

四月上旬 全国火热上市

“游戏剧场”栏目，十四年坚持游戏小说原创精神

2009年新春奉献给读者的第一波小说原创精品集



魔幻、奇幻、科幻，各种文学体裁，在游戏的世界中大放异彩

国内一线幻想小说家鼎力加盟

新鲜的文字，绚丽的想象

你不可错过的阅读体验

发行电话：010-65025164

发行联系人：侯桂兰

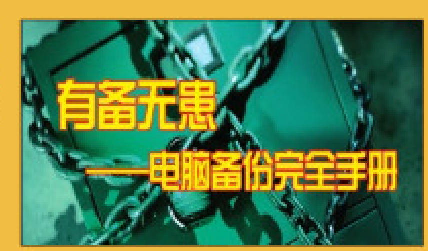
P17 网络时代重点推荐
给每个生命以尊重 ——网络救助动物篇

尊重每一个生命的存在，才有做一个人的顶天立地，坦荡胸怀。懂得尊重，懂得爱，懂得怜悯，才会有救助者一日复一日的坚持。



P29 实用软件重点推荐
有备无患 ——电脑备份完全手册

病毒木马横行，系统常常会意外崩溃，因此平时需要做好备份以便需要时进行恢复。



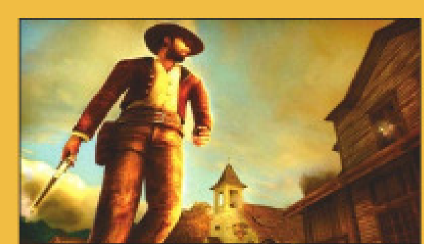
P116 评游析道重点推荐
风儿经过时 ——浅谈Braid的杰出互动艺术

《时空幻境》是近年来在游戏艺术上表现最出色的作品。这款曼妙的、沙漠精灵一般的天才作品有着一切让人欣赏的理由。



P128 攻城略地重点推荐
赏金奇兵2 ——赫多兰朵

《赫多兰朵》是“盟军类”游戏难得一见的延续之作，本攻略更以全图文形式诠释出最佳的过关流程。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 赵绮也
专题记者 汪铁 李刚
本期责编 任然
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年06月16日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

战丧尸！

这是本月编辑的关键词。

很长的一段时间里，《求生之路》（Left 4 Dead）是编辑部里人人热爱的好游戏。一到下班时间，戴贝雷帽的高大老头比尔，纹身的壮汉弗朗西斯，黑人兄弟路易斯和美女佐伊就会出现在街道上。与此同时，那些内心有着不为人所知一面的人们也身心投入地扮演起喜欢用50英尺长舌头卷人的Smoker（烟鬼）、动作矫捷善于暗算的Hunter（猎手）、行动迟缓但超级恶心的脑腔和肚子全部充满绿色腥臭粘液的Boommer先生，当然，如果有人能够扮演起身材魁梧、能打并且拥有以一敌三、普通攻击附带吹飞效果、特技攻击为远程大力投射石块的终极Boss坦克桑，那么4位幸存者都要小心了。伴随着过关动画的音乐，可以听到编辑部里传来各种叫喊声，有胜利逃离险境的幸存者们的欢呼，有扮演丧尸将比尔等人团扑的邪恶笑声，也有不少旁观者看到精彩处的连声叫好助威之声……

而当《植物大战丧尸》这个不足60MB的游戏出现时，编辑部里的人再次沉迷了。虽然游戏缺少连线战斗的乐趣，无法体现出团结在一起的力量，但其游戏性和充满恶趣味的构思无一不吸引着编辑们的眼球。

两款游戏同是战丧尸，但游戏乐趣、画面风格、音乐声效无一相同，可受欢迎程度难分伯仲。看来在这个游戏同质化日益严重的时候，还是有独具匠心的开发商，勇于突破自我和种种局限，为玩家带来除画面赏心悦目外，更为注重游戏性的好作品。

本期责编 Suki

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
黑龙江	刘思言	江西	曹待灏
河南	贾雨泽	山东	李凯
陕西	吴立强	辽宁	王贺宇
天津	宗琳皓	北京	石河
湖北	张龙申	内蒙古	高飞
江苏	张健	四川	伍宇雷
浙江	袁帅	江苏	王进
安徽	杜瑁	上海	李盛国
河南	张钦贺	陕西	王昱栋
江苏	诸佳	湖北	李普元



奖品为《魔兽世界》精美卡牌一套
（▲上图为卡牌中的部分卡片）

2008年纸张价格暴涨，迫使我们被迫提价。如今纸张价格开始小幅回落——



年中回馈 “网游刊中刊”

《大众软件》上下刊重推 “网游刊中刊”

16页全新网游精华指南

《大众软件》增刊制作团队诚意奉献

《永恒之塔》《魔兽世界》……

抢先新快的攻略合集

把每一份利润都回报读者

不变的定价，更充实的内容

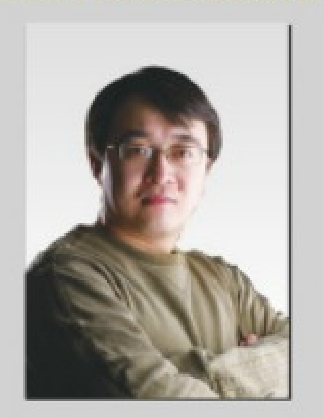


新瓶装旧酒
——索泰GTS250 512D3-F1显卡

■晶合实验室 壹分



除显存容量略低，这款产品在性能和做工用料方面都令人满意，值得主流游戏用户选择。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商：索泰（ZOTAC）
上市状态：已上市
售价：899元
附件：样品不详
咨询电话：0755-83307560
推荐：高端游戏玩家

NVIDIA的“马甲”游戏再次登台，GeForce 9800GTX+更名为GeForce GTS250，与GTX2XX系列共同组成新的中高端产品线。毫无疑问，GTS250是其中性能相对较低的产品，将继续在主流中端市场中与对手竞争。

根据官方发布的资料，GTS250的核心代号为G92-421-B1，采用55nm工艺制造，拥有128个流处理器，核心频率为738MHz，Shader频率为1836MHz，显存频率为1100MHz（等效频率2200MHz）。GTS250支持DirectX 10、Shader Model 4.0和PureVideo HD技术，另外还支持PhysX物理加速和CUDA技术。其中CUDA技术可利用GTS250的128个流处理器单元进行强有力的通用计算，支持包括视频编解码、图形变换、科学计算等多种用途。

虽然核心规格上没有明显的变化，但NVIDIA表示GTS250是9800GTX+的增强版，功耗和发热量得到进一步控制，因此修改了PCB设计。GTS250的公版PCB尺寸比9800GTX+略短，辅助供电接口由双6Pin改为单6Pin。这在一定程度上增加了显卡制造商的设计和生产难度，因此在GTS250发布之初，只有部分研发实力较强的品牌第一时间推出了相应产品。本次送测样品由索泰提供，该品牌近年来与NVIDIA在显卡研发方面合作紧密，并积累了丰富的经验，因此能迅速推出2个不同版本的GTS250显卡。

送测型号为GTS250 512D3-F1，双插槽非公版设计，采用宝蓝色26.8cm全长PCB，搭配512MB 0.8ns显存，并采用4+1相供电方案（显卡核心拥有独立4相供电，显存1相），每相电路都使用了全封闭式磁屏蔽电感和3颗英飞凌超低内阻MOSFET管，另外PCB上还使用了大量高品质固态电容。显卡的辅助供电接口也改为单8Pin，并在附件中提供了一条双6Pin转单8Pin的转接线。索泰表示这样的设计可同时采用2路12V供电，能降低显卡对电源的要求，若用户使用具备高水准12V输出的电源，则可直接连接单6Pin接头。另外这款产品的散热器也与公版不同，巨大的一体式铝合金散热片几乎覆盖了整个PCB表面，风扇则位于显示核心正上方，连散热器外罩也采用金属材料制造。这款产品提供了双DVI+S-Video输出接口，另外还附送DVI转HDMI和DVI转VGA接头各一个，便于用户连接不同的显示设备。

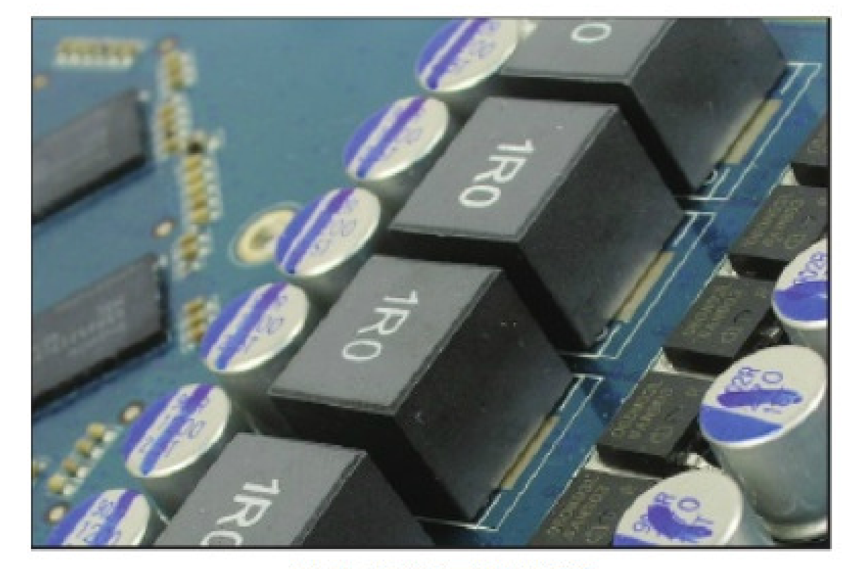

采用8Pin辅助供电接口

TechPowerUp GPU-Z 0.3.4
Graphics Card | Sensors | Validation

Name	NVIDIA GeForce GTS 250				
GPU	G92	Revision	A2		
Technology	65 nm	Die Size	330 mm²		
Release Date	Jul 29, 2008	Transistors	754M		
BIOS Version	62.92.7E.00.00				
Device ID	10DE - 0615	Subvendor	Zotac/PC Partner (19DA)		
ROPs	16	Bus Interface	PCI-E 2.0 x16 @ x16 2.0		
Shaders	128 Unified	DirectX Support	10.0 / SM4.0		
Pixel Fillrate	11.8 GPixel/s	Texture Fillrate	47.4 GTexel/s		
Memory Type	GDDR3	Bus Width	256 Bit		
Memory Size	512 MB	Bandwidth	70.4 GB/s		
Driver Version	nvlddmkm 8.15.11.8585 (ForceWare 185.85) / Vista				
GPU Clock	740 MHz	Memory	1100 MHz	Shader	1836 MHz
Default Clock	740 MHz	Memory	1100 MHz	Shader	1836 MHz
NVIDIA SLI	Disabled				

NVIDIA GeForce GTS 250 | Close

GPU-Z截图



供电电路用料扎实

测试平台采用AMD Phonem 9600四核心处理器和华硕M3A32 MVP-DELUXE主板（AMD 790FX芯片组），搭配两条KINGMAX DDR2 1066 1GB内存和希捷酷鱼7200.11 500GB硬盘，操作系统选择了简体中文版Windows Vista Ultimate，利用3DMark Vantage、CRYSIS和《鬼泣4》来测试其游戏性能。另外还加入一块公版GeForce 9800GTX+显卡作为对比。

从测试成绩来看，索泰GTS250 512D3-F1的各项得分均高于公版GeForce 9800GTX+，在3DMark Vantage Performance模式下得分达到8207，在两款游戏中也取得了良好的成绩，令人满意。P

测试成绩一览

测试项目	设置	成绩	
		索泰GTS250 512D3-F1	公版GeForce 9800GTX+
3DMark Vantage	Performance模式	P8207	P7425
CRYSIS	1280×720/VERYHIGH	30.405fps	27.275fps
	1600×1200/VERYHIGH	20.77fps	19.29fps
	1680×1050/VERYHIGH	21.53fps	19.83fps
鬼泣4	1280×720/SUPERHIGH/DX10	180.57fps	162.14fps
	1600×900/SUPERHIGH/DX10	144.41fps	129.64fps
	1600×1200/SUPERHIGH/DX10	116.82fps	104.01fps



雍容华贵
——华硕SBC-04D1S-U外置蓝光Combo

■晶合实验室 壹分





这款产品在规格和性能上都达到了同类中最高，功能丰富、造型新颖，适合追求时尚与品质的高端用户。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商：华硕（ASUS）
上市状态：已上市
售价：1599元
附件：数据线/说明书等
咨询电话：800-820-6655
推荐：追求时尚与品质的高端用户

超薄外置刻录机体积小、便于携带，对没有内置光驱的笔记本电脑用户来说是最好的选择。华硕在此类产品的设计制造上一直颇有心得，继SDRW-08D1S-U-W外置DVD刻录机之后，又于近期推出了SBC-04D1S-U超薄外置蓝光Combo，并第一时间送抵本刊评测室。这款产品不仅凭借典雅大方的造型设计获得了“Good Design Product”等奖项，还将外置产品的功能和规格推向了新的高度。

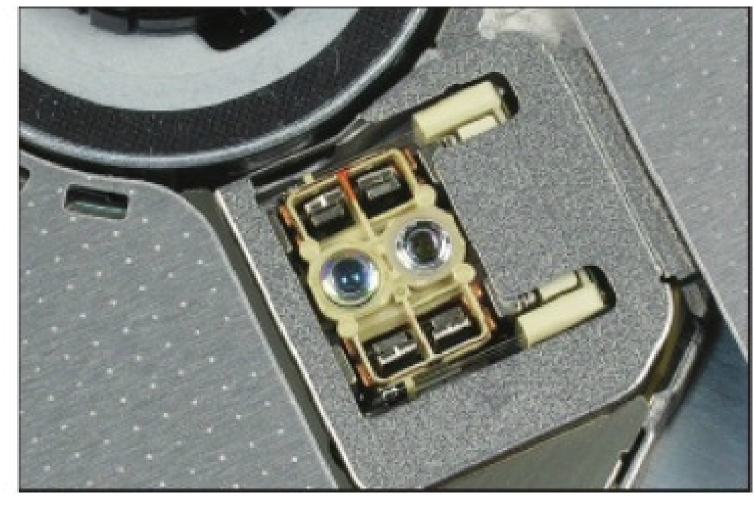
SBC-04D1S-U采用双USB插头供电，免去了携带外置电源的问题。它的造型与SDRW-08D1S-U-W外置DVD刻录机相似，接近正方形，厚度仅18mm，并在边角处引入四角度钻石切割工艺，形成细腻顺滑的倾斜边缘。它的机身外壳以黑色工程塑料为主，边框和底部经过镜面抛光，正面外壳覆盖一层较厚的半透明塑料材质，表面经过雾化处理，视觉感受很不错。在正面外壳下隐藏有一组呈不规则放射状的十字蓝色LED，接通电源后会透射出幽幽蓝光，彰显其外置蓝光刻录机的“身份”。值得一提的是这组LED支持5段亮度调节，用户可通过配套软件在系统中调整亮度，从100%→75%→50%→37.5%，甚至还可直接将灯光关闭。



舱门部分，退出键经过电镀处理



通过配套软件可调节LED亮度



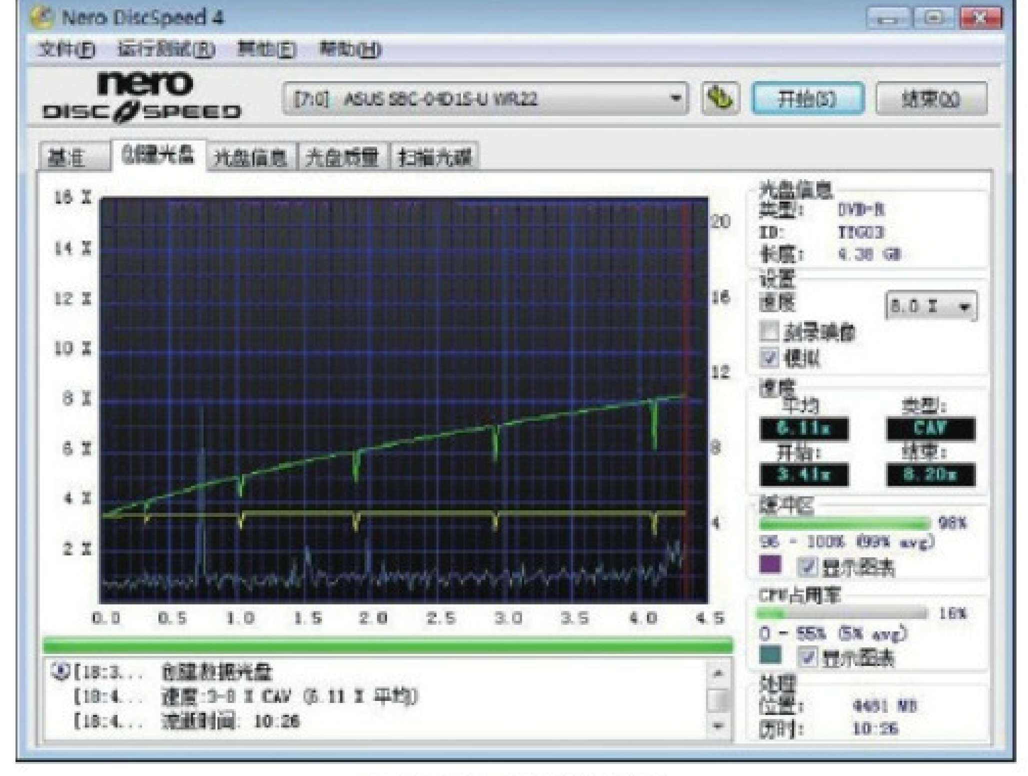
双光头设计

虽然华硕表示这款产品主要为竖直摆放设计，并提供了专用支架（与SDRW-08D1S-U-W的支架通用），但在背面外壳的四角还是提供了柔软的橡胶垫，以便在平卧放置时提供缓震并减少对外壳的磨损。另外，安装支架用的插口还提供了单独的硅胶防尘盖，足见设计之细致用心。

这款产品采用双光头设计，不仅提供了全面的光盘格式支持，其读写速度也是同类产品中最高的。它能以4.8×（CAV）读取蓝光光盘，并支持BD-ROM/R/RE（单/双层）等多种不同规格的蓝光光盘。它能以8×读取DVD-ROM（单/双层）、DVD±R和DVD±RW，而DVD±R（双层）光盘的读取速度则为6×，DVD-RAM的读取速度为5×。同时还能以24×速读取各种规格的CD光盘。在刻录方面，它提供8×写入DVD±R（单层）、DVD+RW光盘的能力，还支持6×DVD-RW和4×DVD±R（双层）光盘刻录，以及5×DVD-RAM刻录。

SBC-04D1S-U提供了包括TTHD（影像升屏技术，可优化提升DVD画质）、光盘加密、一键刻录在内的多项附加功能。其中光盘加密功能通过附赠的Power 2 Go软件来实现，可通过密码锁定整张光盘或光盘中的部分文件，还能隐藏重要文件，非常实用。

我们采用ID为TYG03的威宝16×DVD-R和威宝48×CD-R白金盘测试这款产品的性能。在DiscSpeed 5的测试中，SBC-04D1S-U以CAV方式达到标称刻录速度，其中DVD-R刻录从3.41×起步，8.02×结束，平均刻录速度为6.11×，用时10分26秒，成绩令人满意。测试过程中它的刻录曲线平滑稳定，波动很小，噪声和振动的控制也很不错。



DVD刻录测试截图



极致“绝色”
——三星P2370液晶显示器

■晶合实验室 电子土豆

继第一代“绝色”T系列LCD后，三星又在2009年春季发布了新“绝色”——P系列液晶新品。“绝色”系列的一大亮点是采用TOC表面注塑工艺的外壳，配合透明边框营造出晶莹剔透的整体感觉，而新一代产品则对机身进一步轻薄化设计，采用16：9面板，进一步提高了动态对比度。

三星这次送测的P2370是一台23英寸产品，样机采用黑色（有暗红色可选）烤漆外壳配以TOC透明琉晶边框，当然，这种光滑烤漆外壳的负面效应是很容易留下指纹等污迹，爱美的用户只能勤做保洁了。由于采用外置电源和优化设计，机身最薄处仅有5mm，最厚处也只有30mm，仅重4.1kg。它的底边框由T系列的弧形曲线改为流畅的平直线条，边角都进行了圆滑处理，“高脚杯”底座与机身连接处采用质感非常好的蓝色透明有机玻璃材质。之前的T220G就采用了触摸式电源开关，P系列则将触控操作做到了极致，P2370的边框上没有任何突出按键，触摸式的电源开关和所有按键都隐藏在边框右下角，用手指轻轻划过隐藏的电源键，5个触摸键对应的LED指示灯依次亮起，“黑钻屏”随之被点亮……

三星P2370拥有2ms灰阶响应时间，250cd/m²的亮度和16.7M色彩，最高分辨率达到Full HD的1920×1080，其动态对比度更是从T系列的40 000：1提升到50 000：1。样机菜单有多国语言选择，但居然没有中文，希望正式零售产品能改进。它支持三星MagicBright，可通过快捷按键切换文本、互联网、游戏、运动、剧场、动态对比度等模式。驱动光盘中附带了Natural Color Pro和MagicTune Premium软件，前者可用于显示器色彩校正，而后者能取代按键操作，通过软件直接调整显示器参数。



由于接口很少，显示器背面显得异常简洁



炫酷的触摸按键和菜单

虽然有文章称P2370采用的三星“黑钻屏”是镜面屏，但从样机实际效果来看，它并不像“镜面屏”那样明显反光，而是呈现出磨砂效果，对环境光线的反射控制得非常好。P2370仅提供了一个DVI接口，但附送了一根DVI转VGA线，用于连接显卡的VGA接口。

我们将Gamma值设为Mode1（标准），色温设为Normal，用DisplayMate将对比度和亮度调整到最佳状态后开始测试。它的亮度均匀度不错，屏幕边缘有轻微漏光；暗部灰阶过渡清楚，256级灰阶测试中能看到第4级灰块，而高亮部位的灰阶分辨能力稍弱；色彩方面则正好相反，高亮部位色彩过渡比暗部平滑。三原色方面没有任何偏色，色阶过渡也是比较平滑，整体色彩表现鲜艳而自然。可视角度方面，P2370在水平方向表现良好，垂直方向的偏色则相对明显。

值得一提的是，P2370提供了3种响应时间设置，从Normal到Still Mode和Movie Mode，对应不同的灰阶响应速度。此外，它还大大降低了功耗，23W左右的日常工作功率（最大30W）已低于许多20寸产品。





虽然有人认为韩系产品往往过于注重外观，但对这样精致、优雅且非常注重细节的设计，编辑部同事一致给予高度评价。当然，是否值得为此多付出一些购买成本，就看用户的需求了。

炫目度：★★★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★

厂商：三星（Samsung）
上市状态：已上市
售价：1969/1949元（黑红版/黑灰版）
附件：电源线/转接线/说明书等
推荐：时尚家庭用户
咨询电话：400-810-5858



MagicTune软件可直接调整显示器参数

三星P2370主要规格

面板规格	23英寸（16：9）
亮度	250cd/m²（典型）
灰阶响应时间	2ms
对比度	1000：1（典型）/50 000：1（动态）
可视角度	170°/160°（水平/垂直，CR>10）
接口	DVI-D（支持HDCP，附送DVI转VGA线）







该产品的外观十分优秀，会为你的笔记本电脑增色不少，推荐资金充足的用户购买。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：★★★

厂商：漫步者（Edifier）
上市状态：已上市
售价：690元
附件：电源适配器/音频线/说明书等
咨询电话：800-810-5526
推荐：对音质有一定要求的笔记本电脑用户

笔记本电脑好伴侣
——漫步者M3 Plus多媒体音箱

■晶合实验室 Red

2005年，漫步者推出过一款专门针对笔记本用户的2.1迷你音箱——M3，其独特的管状低音单元设计给人留下了深刻印象。不久前，漫步者又推出了M3的加强版M3 Plus，依然是横卧式的管状造型，同时还对外观进行了改进，采用了更新的工艺，细节上也要比M3更精致。最重要的是它增大了输出功率，音质获得了一定提升。

M3 Plus就是由它发展而来

M3 Plus的低音箱外观冷峻，有很强的时尚气息。管状的低音单元比前一代增长了约2cm，从而增强了低音表现。音箱表面为经过哑光处理的铝金属材料，在突出质感的同时，该材质也能起到更好的散热效果。低音单元的底座上有一个倒三角形的指示灯，它会根据调节音量的大小做出不同节奏的闪烁，待机状态下，指示灯会呈如呼吸节奏的一明一暗变化。



低音单元底座后方的接口

卫星箱的设计也有了较大改进，塑料外壳不会有褪色问题，而且相对于M3的塑料网罩，M3 Plus的金属网罩不仅在外观更上档次，还能对声音单元提供更好的保护。和M3一样，M3 Plus也采用E.I.D.C（智能失真度控制）技术，漫步者官方指出，该技术可让用户在不进行人为干预的情况下得到不失真的声音，同时也为单元使用寿命提供了保障。M3 Plus的两个操控按钮被放置于卫星箱顶部，按键手感柔和，通过组合操作，可实现开机、关机、静音等功能。

我们选择了创新ZenStone（MP3播放器），以及宏基4920G笔记本电脑，播放歌曲选择了莎拉·寇娜的经典专辑《Green Eyed Soul》和马克·安东尼的专辑《Marc Anthony》，格式为320kbps的MP3和APE，软件采用“千千静听”。经过30小时的煲箱后，产品状态逐渐稳定，与同类产品相比，M3 Plus在声场、动态、瞬态中的表现都较让人满意，莎拉·寇娜嗓音低沉的特点表现较好，也能很清晰地表现出马克·安东尼歌曲中丰富的配乐。

作为一款迷你2.1音箱，漫步者M3 Plus给我们留下了较好的印象，不论外观还是音质都较为出色，并有很多较人性化的功能，比如智能开机设置音量。所谓有利必有弊，音质和便携性不能两全，作为一款笔记本音箱，该产品还需要额外的电源适配器，多少有些遗憾。P



厂家推荐的摆放样式

漫步者M3 Plus主要规格	
卫星箱RMS	3.5W×2
低音箱RMS	15W
功率放大器信噪比	≥85BA
失真度	小于0.5%
调节形式	卫星箱控制总音量
低音单元	2英寸（外径56mm）、防磁，4欧姆
中高音单元	1.5英寸（外径40mm）、防磁，4欧姆
低音箱尺寸	280（宽）×87（高）×59（深）mm
卫星箱尺寸	59（宽）×67（高）×59（深）mm
重量	约1kg



桌面双响炮
——现代HY-430多媒体音箱

■晶合实验室 壹分





考虑到这款产品的价格，我们认为它具备一定的性价比，值得主流用户考虑。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商：现代（Hyundai）
上市状态：已上市
售价：359元
附件：音频线/说明书等
咨询电话：400-779-1617
推荐：主流装机用户


音量调节旋钮位于低音箱右上角


背板设计非常简单


高频单元外有拱形保护条

HY-430是现代最近推出的2.2多媒体音箱之一。所谓2.2音箱，通俗地讲就是比常见的2.1音箱多了一个低音单元，但实际上要把两只低音单元放在一个箱体中，声学结构并不简单。通常2.2音箱的低音箱结构分为“单腔双单元”和“双腔双单元”两种，顾名思义，就是将两个单元装入同一个腔体（单腔双单元），或在低音箱中划分出两个独立的腔体，每个单元各占其一。

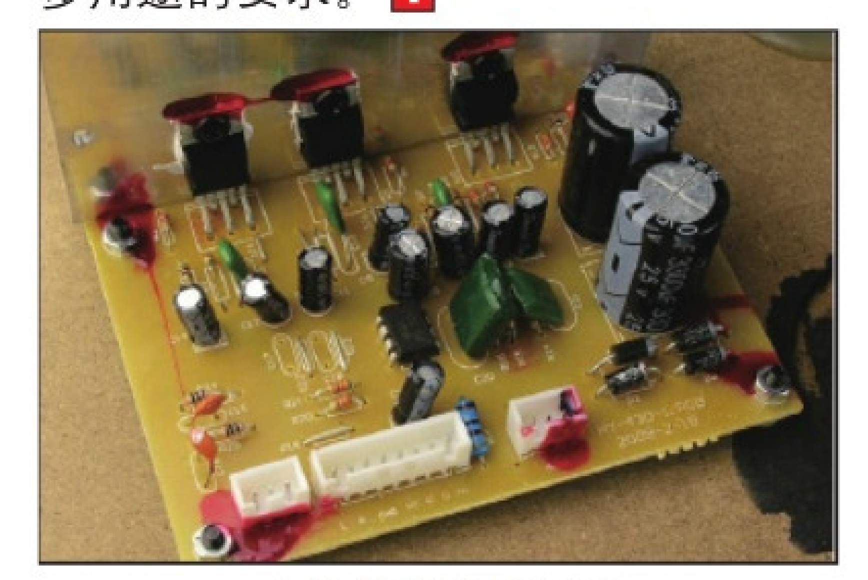
2.2系统的好处是可在较小的箱体中实现高质量的低频效果，但对声学结构和电路设计要求更高。HY-430采用导相式单腔双单元结构，箱体采用中密度板制造，低音箱中安装了两只4英寸长冲程碗盆低音单元，导相孔位于箱体右侧。这款产品的低音箱体设计颇有特色，整体造型类似过去的老式收音机，音量调节和高低频增益旋钮在右上角一字排开，左上角的电源指示灯被设计为三道细长的条形，工作时会发出柔和的白色光线。从低音箱的设计来看，应该是供用户摆放在桌面或随手可及的位置使用，但这会引起桌面的共振，而放在地板上则难以控制开关和调节音量，使用不太方便。

低音箱和卫星箱的前障板均为黑色工程塑料材质，表面点缀暗金色的圆形图案，中、低频单元的碗盆也用相同色调的涂料装饰过，整体风格带有复古气息，不过由于箱体较小，图案配色略显繁复。

HY-430的卫星箱采用导相式结构，箱体略显瘦长，1英寸高频单元和3英寸中频单元搭配，看起来颇似一对小型书架箱。两分频电路设计带来较好的听感和平衡性。需要指出的是，这款产品的中频和低频单元均未配备防尘罩，只有高频单元前有与前障板一体的拱形塑料保护条。

整体来看，这款产品的做工和模具精度一般，箱体板材厚度约10mm，没有在外观上投入过多成本，线材配备也很普通，也没有线控器。另外，整体做工仍显粗糙，许多细节还有待完善。

音质测试中我们采用乐之邦Monitor 01 US外置声卡作为音源，试音曲目包括蔡琴、黄小琥、雪莉、刘欢等多位知名歌手的作品，并加入了部分打击乐、管弦乐曲目，所有曲目均为正版CD直接抓轨获得的WAV格式文件。从测试情况来看，HY-430的音质表现尚可，音色略暖，动态响应较好，声场开阔度一般。得益于双低频单元，其低频表现不错，下潜适中、量感较多，反应速度也较好。不过它的中高频表现一般，中频人声密度较好但略显干涩，高频过于纤细明亮且略显尖锐，延展性一般。需要注意的是，HY-430对音源较挑剔，在许多集成声卡上使用时中高频毛刺较多，听感不好。总体来看这款产品的特点是其普适性，对各种曲目的表现都还可以，符合PC多用途的要求。


功放电路设计较合理



“网瘾治疗”的喧嚣与恐惧

■本刊记者 冰河

混沌学理论上有个著名的比喻：南美丛林里的某只蝴蝶轻轻扇动了一下翅膀，也许就是遥远的美国德克萨斯州一场龙卷风的起源。尽管发表这个论文，进而奠定混沌学理论基础的麻省理工学院教授E·N·洛伦兹自己也承认，这个例子只是用来说明混沌学想表达的“逻辑联系的不可知性”，不过如今的人们却已经习惯用这个例子来证明“小因素引起大事件”的必然。当然，大事件发生之后，到底谁是那只蝴蝶是很难确定的，于是乌鸦、螳螂、食人鱼等就都不幸地被抓来当蝴蝶来批判，生态恶化就这样倒霉的发生了。

这只是个笑话，不过它的实际意义和混沌学一样明确的存在。执果索因看上去很容易，但谁是那个真正的因，恐怕就连洛伦兹教授自己也说不清楚。到底是蝴蝶、乌鸦、螳螂还是食人鱼引起了德克萨斯州的龙卷风暴，对于很多人来说其实并不重要，重要的是，根据洛伦兹教授的理论，逻辑联系的发生具有不可知性，因此原本看上去毫无联系的事情，可以被堂而皇之地拉上关系并视为必然，而这种奇怪的逻辑联系居然还被公众接受了，这个结果，恐怕是洛伦兹教授当初在研究混沌学理论时没有想过的意外收获。当然，一定有很多人感谢洛伦兹教授，否则他们如何能将两件原本毫无联系的事件拉到一起，并借此牟利呢？连蝴蝶和龙卷风暴这样相隔万里的事情都有可能发生联系，更别说那些表面上看起来非常有因果关系的事情了。只要有了因果，怎么处理，还不是按执行人的意志来。

网瘾，对于中国社会来说已经不是一个新鲜名词。自从这个名词随着互联网在大众生活中的流行而意外诞生之后，围绕着这个名词我们已经产生了不少明星人物和事件。这些明星人物如苦口婆心的陶宏开教授、坚持要将网瘾列入精神病诊疗标准的陶然教授，我也都见识过他们飞扬的风采和谦逊的态度。例如陶然教授在2009年初中国游戏行业年会的绿色健康游戏论坛上，面对台下观众热切的质疑眼光，坚持用祥和的态度保持了30分钟的沉默，然后才以要接人为由匆匆退场。不过在以“网瘾治疗”为终身奋斗事业的诸位英杰中，我唯一尚未谋面，却仰慕已久的，是被广大“网瘾患者”和网民尊称为“杨叔”的山东省临沂市第四人民医院副主任医师杨永信。与陶然主任只动嘴不动手，“网瘾精神病诊疗标准”迟迟无下文不同，杨永信不动嘴只动手，没有提出任何“标准”，就已经将网瘾当作精神病进行治疗。这种勇于实践的行为让他声名鹊起，也让他陷入巨大的争议中。坦白说，对于医师或者心理诊疗师这种以救人为己任的高尚职业，我是一向心怀崇敬的，这个职业需要巨大的良知和勇气才能在充满物欲的现代商业社会中保持自己的独立和尊严。不过我还是没有想到，杨永信医师竟然表现出了超人想象的勇气，在巨大的争议中屹立不倒。尽管他的行为有如将德州龙卷风的原因归咎于德州人抽烟过多，并将抽烟的德州人痛打进行“治疗”（这是在美国西部大开发时代真实发生过的事例，美国作家欧亨利的小说曾对此有详细描述，可见此类神人并非中国独有、现代独有）一般，充满了后现代主义行为艺术的神韵，但我还是对他非常敬佩。一个人面对如此巨大的争议和讨伐声音而毫不退缩，这需要怎样的神经和信念？杨永信究竟在做什么？是什么支持着他的事业面对争议不倒？这些问题有如遭遇电击之后漫天的金星一般，浮现在我们的眼前久久不去。当本刊记者想要探求争议背后杨永信和他的“网瘾治疗”事业的真实情况时，经历了诸多险阻和风波。而且即使付出诸多努力之后，仍旧无法对杨永信和他充满争议的事业做出一个明确的结论。也许，这个做结论的工作根本就不应该我们来做，是非自有公论，新闻记者所要做的，不过是尽力将事实客观还原给公众罢了。

说实话，面对杨永信医师和他的“网瘾治疗中心”，要实现这个目的，真的很难。



争议杨永信







杨永信（左上图）、陶然（右上图）、陶宏开（下图）三人均以“网瘾治疗”而扬名，同样也都陷入了巨大的争议中

对于“网瘾治疗”的争议，并不是从今日始。

自从陶宏开教授首次针对酷爱上网的人群进行心理辅导，并将酷爱上网的行为命名为“网瘾”之后，关于“网瘾”的成因和所采取的治疗手段就一直在社会公众中争论不休。赞成者将“网瘾”视为新时代的“毒瘾”病症，痛心疾首并严厉抨击互联网娱乐内容（特别是网络游戏）；反对者则将“网瘾”视为一个社会行为偏差，认为需要从教育、家庭、人际关系等多方面因素入手进行帮助。不过尽管双方为此吵来吵去，口水横飞，但有一个结论是双方都认同的，就是过于依赖互联网不是一个人正常的工作和生活方式，需要进行纠正，区别只是在于对成因和帮助手段的差别。也正是因为对此问题的巨大争议，直接导致了网络游戏行业著名的“防沉迷系统”的出台。虽然这个“防沉迷”的办法究竟能起多大作用也一直被人诟病，但不可否认的是社会公众已经对过度依赖互联网的生活和娱乐方式（请注意，不包括工作需求导致的过度依赖）有所警醒。自陶宏开教授之后，又有多名人物因为在“网瘾治疗”事业中做出闪亮事迹的高人成为社会舆论焦点。但是从以往的记录来看，这次陷入公众争议的杨永信，是其中最热门的。用谷歌对“陶宏开”进行搜索，有101 000个结果；对“陶然主任”进行搜索，有68 000个结果；对“杨永信”进行搜索，则有179 000个结果。显然，“戒网瘾”的三杰中，杨永信是如今最闪亮的一个。

让杨永信成为前所未有明星人物的，不仅仅在于他主张治疗网瘾，一个重要的原因还在于他所采取的治疗手段——电击疗法。电击疗法在精神医学上的学名叫做“电休克疗法（Electroconvulsive Therapy，简称ECT）”。根据记者手上医学资料的解释，电休克疗法“是通过对大脑进行电击来治疗精神障碍的一种方法，如对精神分裂症、躁狂症的治疗，而应用最广泛的是对抑郁症的治疗。这种技术用电流（75～100伏特）电击病人的太阳穴，时间持续0.1秒到1秒，直至病人产生抽搐，抽搐通常持续45秒到60秒。在接受这种痛苦的疗法之前，首先需要使用一种短效的巴比妥镇静剂以及肌肉放松剂，使病人处于无意识的状态，而且使躯体的剧烈反应降低到最小程度”。值得一提的是，尽管电休克疗法被证明对精神病症有一定的疗效，但在欧美很多国家却已被列为禁止使用的治疗手段，原因除了这种疗法的疗效不可预期之外，最主要的是这种疗法会带来明确的严重副作用，如失忆症、健忘症、面部神经麻痹等。而且这种治疗手段给患者带来极大痛苦，对患者亲属和朋友产生巨大心理冲击，也被社会认为是“不人道”的治疗手段。即使在允许使用这种疗法的国家，电休克疗法也被绝大多数的治疗师作为最后的选择，当普通治疗药物不起作用，或虽有效果但副作用让患者无法忍受的时候，才会考虑使用电休克疗法。

从以上说明可以看到，电休克疗法不但过程痛苦，具有严重副作用，而且疗效不可预期，因此在使用选择上具有比较严格的约束条件。因此当杨永信医师对“网瘾患者”使用电休克疗法被曝光之后，陷入了巨大的声讨中。首先电休克疗法在医学上的使用具有严格条件，是针对要明确被诊断为抑郁症或者躁狂症的患者，也就是确诊为具有精神疾病的患者。其次是电休克疗法在使用前需要服用药物，以减轻电击给患者带来的肉体痛苦。但根据经历过杨永信电休克疗法的患者自述，杨永信不会在电击前对患者的心理病症做出明确诊断，也不会给初次接受电击的患者服用任何药物，而是将电击本身作为诊断患者是否具有“网瘾”的证明手段之一。“你有网瘾，所以电击你才会有如此的痛苦，正常人是不会有如此强烈痛苦的，这种强度的电流在正常人的承受范围之内，而你之所以无法承受，是因为过度沉迷网络损伤了你的神经，所以对外界的刺激如此敏感。你需要进一步住院治疗。”

人能够承受的正常电流强度是多少，接受怎样强度的



电影《大腕》中对电休克疗法的一个夸张表现。不过只有真正的精神病患者才会在被电抽搐之后，还会满意的说“Feels good”，这一点倒是很符合实际。正常人绝对挺不过去



杨永信医师发布的“网瘾测试问卷”同样引起了巨大争议，所以后来这问卷消失了



这问卷只要你认真回答了，哪怕是全部都选最好的选项，都一定有“网瘾”

电击才能没有痛苦，这个问题恐怕谁也没有定论。不过杨永信“网瘾损坏神经所以才无法承受合理电击”的理论，不知出于何处。根据杨永信医师的公开履历，他1982年7月毕业于沂水医学专科学校临床医疗专业，同期被安排至临沂市第四人民医院（当地的精神病专科诊疗医院）工作至今。参加工作以来，一直从事心理精神卫生专业，从住院医师干到主治医师。23年的精神卫生医疗工作让他具有非常丰富的诊疗经验，对“精神分裂症、躁狂抑郁症、焦虑症、强迫症、癔症、器质性精神障碍、酒精依赖、药物依赖、网络成瘾、睡眠障碍、人格障碍、性心理障碍、躯体形式障碍、应激相关障碍、离退休综合症及其他老年性心理精神疾患，以及学习适应困难、儿童多动症、抽动障碍、品行障碍、情绪障碍和其他儿童性心理精神疾患”具有独特的理解，因此“网瘾损坏神经让人无法承受合理电击”的理论，也许是他从长期工作中摸索出来的行之有效的医学治疗方案。作为一个伟大的先行者，具有国家认定诊疗资格的医务工作者，我们可以对他的理论和治疗方案有质疑，但我们坚信杨永信医师希望救患者脱离互联网苦海的高尚用意。

除了最吸引眼球的“电休克疗法”之外，让杨永信陷入争议的另一个重要原因，是他向外界披露的“网瘾测试问卷”。这份问卷包含20道问题，页面内除了测试之外，记者没有看到任何评分标准或选项标准，也没有看到该测试的相关说明和依据。20道题目每道题有4个选项，都是单选题。题目包括“你多少次发现你在网上逗留的时间比你原来打算的时间要长？”“你有多少次与你的网友形成新的朋友关系？”“你有多少次担心没有因特网，生活将会变得烦闷、空虚和无趣？”等。所有题目的可选项目都是一样的，就是“没有或很少时间”“小部分时间”“相当多时间”和“绝大部分或全部时间”。需要指出的是，即使20道题目都选择“没有或很少时间”，但测试分数依然为44分，给出的结论是“由于因特网的存在，你正越来越频繁遇到各种各样的问题，你应当认真考虑它们对你生活的全部影响”。也就是说，压根不上网的人，也可能因为互联网的存在而遭遇种种困境。值得一提的是，如果什么都不选，直接点结论选项，测试仍旧能给出25分的结果，并判定“你是一个普通的网络使用者，有时可能会在网上花比较多时间冲浪，但你能控制你对网络的使用”。

显然这份问卷存在问题，什么选项都不选怎么能有测试结果。想必这是杨永信医师不熟悉网络调查问卷设计，在

程序方面出了错误，但很多别有用心的人据此攻击这份问卷不可靠。从正常测试的结果来看，这完全是站不住脚的。即使一个人不上网，但在网络时代他仍旧不能逃离互联网对他的影响。例如很多父母不上网，但他们的子女沉迷互联网给他们带来了巨大的困扰。显然杨永信医师是意识到了这个严重的问题，并试图在测试中将这个理念灌输给不上网的人群，让他们带自己的子女来求医。医者父母心，杨永信医师的高尚再一次在这份问卷中得到充分体现。不过值得一提的是，对于这份问卷存在问题的质疑，杨永信医师始终没有给出正面解释。只是悄悄把测试问卷给撤了。

好吧，显然上不上网，人都必然会被互联网迫害成“网瘾患者”，并必须要尽快得到治疗。那么杨永信医师和他的“网瘾戒除中心”究竟是如何景象呢？本刊记者收拾行装，做好实地探访杨永信医师和他的医疗中心的准备。

无法进入的“网戒中心”

很遗憾，尽管抱着很大诚意，但本刊记者依旧未能成行。也许我不是一个合格的网瘾患者，也许我的动机不单纯，总之经过几次努力之后，杨永信医师没有回应本刊记者的采访要求。这使得未能亲自见到杨永信医师的风采，成为本次采访中莫大的遗憾。

专题筹划之初，本刊记者通过网络直接获得了临沂市第四人民医院网瘾戒除中心的联系方式，并打进电话进行联络，但电话那端一个姓郭的接待者显得非常谨慎。在详细询问了记者的身份和单位情况之后，告知需要征求杨永信医师的意见，看他的时间安排。“杨叔的工作太忙了，有那么多孩子需要治疗，还总有媒体来采访，他安排不开。”但随后几天记者再三联系，仍未得到杨永信医师究竟何时有时间的回复。最终得到一个可靠的回复：“现在乱说的媒体太多，请你去联系临沂市卫生局的宣传部门，他们同意采访就会给你安排的。”但临沂市卫生局的宣传部门则告知记者：“如果你是国内媒体的记者，你可以带上证件直接去上门联系采访。当然通过我们联系安排也可以，但请先把你的采访提纲和主要问题发过来，我们会根据情况安排。”

这个回答有些模糊，到底是应该直接上门还是让宣传部门安排呢？但好歹没有明确拒绝。于是记者根据电话中留下的邮箱发送了准备好的采访提纲和问题，自此再无下文，再三电话询问也只是得到“还没安排好”的回答。

不过直接上门采访也是一个不错的选择。为了稳妥起见，记者先联络了山东临沂的一个朋友储先生，让他前往第四人民医院的网戒中心，以家有患者想送来治疗的名义先了解一下情况。但让人意外的是，当天网戒中心充满了一种警惕和愤怒的气氛，对储先生提出的任何问题都拒绝回答，包括治疗效果、治疗时间、治疗费用等。直接告知“你想送过来治就直接送过来，不想送就别送，没那么多问题”。当储先生用相机试图拍照的时候，网戒中心内冲出了几个人试图抢夺相机，并与储先生发生了肢体冲突。幸好储先生随行的朋友中有当地人给劝开，没有酿成严重后果。得知这个结果之后记者有些惊诧，难道是网戒中心的患者没看好跑出来了？为何对于接洽上门治疗的人也会如此对待？但随后网络上流传的一篇文章为记者揭开了这个谜底。原来碰巧储先生上门了解情况之前，《中国青年报》记者发表了一篇抨击杨永信医师和他“网瘾治疗事业”的文章，可能中青报记者了解情况的做法和本刊记者的做法有些类似，以至于网戒中心方面以为又有“无良记者”上门送死，所以才有了如此一番遭遇。



网戒中心门外云集的家长，无论如何他们对孩子的良苦用心值得我们慨叹

因为同行的抨击报道，网戒中心如今对暗访已经有了非常高的警惕，显然除非真的接受测试并经历一番电击，才有可能成功卧底暗访。但这份勇气不是人人都能具有，我也没能例外。既然暗访没指望，只好寄希望于公开采访。不过此后网戒中心的态度变得更加谨慎，对于公开采访要求一律都推给市委卫生局的宣传部门，直至截稿，记者打好的行囊也未能派上用场。

网戒中心方面对于采访的谨慎和负面报道的敏感程度是记者事先未想到的。除了现场的粗暴拒绝和电话中的委婉推诿，在《中国青年报》的文章见报之后，很快一篇被戏称为“杨教授的逆袭”的文字流传于网络。该文首发于一位质疑杨永信医师电击疗法的博客下方回帖中，题目为：严正抗议《中国青年报》失实报道。该文对中青报关于网戒中心的3篇报道内容提出质疑，认为“3篇文章出现了严重的失实和导向性错误”，并从9个方面进行了“全面翔实”的反驳，特别是最后一段结言陈辞，“网戒中心里有着那么多感动人的事和场面，她却只字未提，杨永信本人有那么多感人的事迹，她却只字未提，‘网游’或‘网吧’给社会带来了如此严重的问题，给孩子带来了如此严重的危害，给家庭带来了如此严重的灾难，她也只字未提，却一味歪曲事实、颠倒黑白，肆意把一件很正义的事业和一个勇于承担社会责任和使命的人妖魔化、扭曲化，是居何用心？如果不是为了有意识地毁掉千千万万的孩子，毁掉千千万万的家庭，进而毁掉我们伟大的中华民族，帮帝国主义和反动派实现他们的‘颠覆梦’，就是有不可告人的利益驱使或背后操纵。试问，你敢把你真正的动机和背景公之于众吗？”文字掷地有声，荡气回肠，充分体现了网戒中心的情怀和理想，让如本人这样“动机不纯”的“无良记者”汗颜。

遗憾的是，当本刊记者就这篇充满豪情和正义的文字询问临沂网戒中心方面时，得到的回答却是：“这文章和我们无关，我们这里对上网管得很紧，哪里可能去回什么帖子。一定是有正义感的网友做的。”

看来，这个社会上，有正义感的人，真的还是大多数啊！

86条军规之下





因为媒体的抨击报道，网戒中心如今对外充满了一种警惕和戒备的气氛

不能上门采访，并不意味着不能私下采访，经过努力，朋友还是帮记者联系到两位曾经在临沂市第四人民医院网戒中心接受过治疗的患者，这两位患者一个治疗了7个月，一个断续治疗了一年多。两人都不愿意多说自己在其中的经历，只是大体谈了一下网戒中心内部的治疗情况。但从采访过程中记者可以感受到，网戒中心的经历给他们留下了终生难以磨灭的印象，对他们来说，不知这是好事还是坏事。

"网戒中心的管理很严格，其严格程度超过外界的想象。如果有外面的媒体来采访，会略微松一些，但多数时间，里面的人基本是处于24小时被监控的状态。"

24小时被监控，这个难度很高，关押重刑犯的监狱也不过如此，但没有庞大的人力物力投入，网戒中心是如何做到这一点的呢？记者对此有些好奇。

"互相监督啊，大家互相监督，谁做了什么违反规定的事情，甚至有了违反规定的念头，都可能被身边的人举报，如果不举报，一旦被发现就有可能被当作同谋一起惩罚。人人都是管理者，人人也都是被管理者。关键是，你永远不知道哪里有眼睛在关注着你，这样你就不得不24小时谨小慎微，以防止做错事。"

原来如此，人民战争具有的力量我们都不陌生，连日本侵略者都无法逃过这种全民监控的海洋，何况几个小小的"网瘾患者"。显然杨永信医师不但是一个出色的医务工作者，还深谙革命阶级斗争的方法。但日本鬼子出炮楼有可能遭遇冷枪地雷，而"网瘾患者"做错了事情，是什么办法让他们如此谨慎呢？

"网戒中心制定了一套严格的行为规范，我们在的时候规定有64条，中间又不断增加，听说现在已经有86条了。每个人进去之后的第一件事情，就是要学习这些规定，并要求能背诵下来。这些规定不仅仅是要能背，还要必须时刻用它来监督自己和他人的行为，看是否有违反的地方。杨叔曾经向我们和家长详细解释过每一条规定的用意，例如不能吃巧克力，不能喝饮料，不能喝茶，是因为我们在治疗过程中需要服用精神治疗药物，这些饮料和食品可能会与药物有冲突，是出于医疗安全的目的。上厕所不能锁门，是因为有人曾经试图在厕所里自杀，幸好发现得早没有成功，但从此就有了这条规定。对于治疗细节不能相互谈论，是防止盟友（网戒中心患者之间的相互称呼）想办法对抗治疗。不能触碰人民币，是因为防止有人逃出网戒中心，这样他出去也没钱坐车，跑不远。如此等等，总之每条规定都有明确的目的和理由，既然进来了，就必须要遵从这些规定。杨叔说了，我们是未成年人，父母已经把监护权转移给网戒中心，网戒中心有资格从心理和道德方面对我们进行重建，任何手段，只要不违反法律，在医学上都是许可的。"

真是严格的管理，但真能人人遵守么？须知就是军规森严的军营，也会有调皮捣蛋的人，何况这些正处于青春期，充满叛逆心理的孩子呢。

"和你说一句笑话，如果杨叔生气了，那么后果真的很严重，因为真的会被'点现钱'啊，就是上电疗。第一次接受电疗的时候，我拼命挣扎，但很快就没力气了，因为太痛，而且浑身的肌肉都不听使唤了。挣扎得越厉害，治疗时间越长，我第一次没有过20秒就尿了裤子，从小到大没有受过这种罪，哪里还敢继续抵抗。后来因为偷吃又被电了几次，真是生不如死。不过很快大家都有了经验，就是如果被'点现钱'，态度一定要好，要诚恳，要主动认错。人说好汉不吃眼前亏，只要暂时低头，至少会少电一会，或不电改关禁闭，那就谢天谢地了。"

"你觉得你那种认错反省是真诚的么？杨叔他们会相信你么？"问到这里记者不禁追问。因为实在无法想象，在电击这样一个强烈手段的制约下认错，究竟会有多大的实际意义。

"谁管你真诚不真诚啊，不乱说话、不做错事情，这才是最重要的。家委会（家长委员会，由陪同接受治疗的患者家长组成，网戒中心进行管理）也有人说过，这就是先从你们行为上管起，脑袋里想什么错事可能不重要，但不做错事是最重要的。而且你别说，每次都表现出万分诚恳的样子检讨自己，或者看着别人万分诚恳地自我检讨，时间长了，就觉得自己是不是真的错了。慢慢脑子里的杂念就会越来越少，态度越来越认真。到后来，即使不受电击，没人监督，每天睡觉之前都会默默检讨一下自己一天的行为，感觉没有问题才会安心睡觉。要是感觉有错误，不找家委会或护工坦白一下，自己都睡不着。另一方面我们在里面也不是整天检讨，也会相互鼓励，相互赞扬。看到谁的行为越来越好，网戒中心就会要求我们热烈赞扬他，自我检讨，责骂自己越激烈越狠，大家给的赞扬要越高，这样被赞扬的人也很高兴，有动力继续改造。时间长了每个人都和想吃肉骨头的小狗一样，巴不得找事情表现自己的进步有多大，以寻求别人的赞扬。生活简单，作息规律，还有人不时鼓励赞扬，这比外面的世界好多了。所以很多人离开的时候都哭了，出去了还会不时到网戒中心论坛来看看，因为这里给了大家群体感和归属感，这个在外面是很难得的感受。"

电击加赞扬，或者说胡萝卜加大棒，很快就让一个人循规蹈矩，依赖团体，甚至到迷恋的地步。心理学上有个症状与此很相似，就是"斯德哥尔摩综合症"，常见于绑架案中人质对于绑匪的维护和依赖，其演变过程也雷同。类似的原理还常见于宗教推

返院充电在10天以上予以安排，10天以上住院费用交到医院.

4.入院接待：二楼、三楼、四楼分别设接待小组，三楼接待时间为周一、周三、周五（负责人施夏宁妈），四楼接待时间为周二、周四、周六（负责人刘志洋妈），二楼接待时间为周日（负责人姜楠妈）。

5.必须佩带好胸牌，返回前将胸牌交到家委，不得遗失.

6.返院家长和盟友入院登记后，必须遵守家委和班委制定的相关管理制度，做好配合工作，给在院盟友家长树立示范。如违反相关规定，自觉承担责任，不得以任何理由和借口推卸责任。

7、有下列行为之一者，不予接待：

（1）返院盟友没有家长陪护的（2）不着迷彩装的（3）带危险物品来院的（4）带领其它无关人员来院的（5）不服从管理的（6）有其它不良行为的。(7)发型未按规定要求的。

如有接待不周之处，敬请原谅，并可以将意见和建议反映到丁翔宇爸爸处。（13518694768）

网戒中心家委



网戒中心公开的纪律通告，著名的"86条军规"未能见到文本

广，和传销……。

如此看来，那篇充满革命斗争激情的文字，很可能是从网戒中心离开的患者义愤之下的作品。

“那么，你觉得网戒中心的治疗对你们有效果么？你们还留恋那个团体么？”记者抛出了最后一个问题。

“还是有效果的，刚开始进去是恨，恨自己的父母为什么把自己骗到这样一个地方来，激烈的时候杀了他们的心都有。可是时间长了，天天自我检讨，还是发现自己的确做错了很多事情。父母花费那么多钱（每个月治疗费用7000元左右，不包括食宿，至少治疗3个月以上），还放弃工作陪同治疗，他们的用意是好的，原来那种生活方式其实本质上也是因为无聊消磨时间而已。在里面检讨之后，意识到自己的空虚，也觉得那种生活没意思，也许改变一些会好。但出来之后慢慢又会烦躁，想上网，因为没有人支持和鼓励，父母又要回去上班，没那么多时间来陪。有不少人就这样又走偏（网戒中心术语，指网瘾旧病复发），被父母通知网戒中心给抓回去了。反复这么几次，要么父母干脆放弃了希望，要么孩子也被整老实了，真的不上网了。其实不上网生活也不错，只是单调一些，不过至少全家都不用折腾了。我们两个现在就是想好好上学，等考个大学出来，或者自己有工作了，就可以按照自己的意愿生活了。现在这样太不值得，我们是真不想回去了，一点都不留恋。”

“为什么，刚才你们不是说那里有团体感归属感么？”

“24小时被管得和狗一样，我们其实并不想过这样的日子。”

显然，无论是否有网瘾，是否需要治疗，是否有理想有追求，但每个人都向往有尊严的生活，这一点，即使遭遇电击，也不会改变。

（出于可以理解的原因，本文中涉及的采访人物隐去了所有涉及身份和个人信息的文字，希望大家理解。各位不想看到他们被抓回去电吧？）

不倒的杨叔



显然，杨永信医师目前面对的困难是空前的，但他并不是很担忧。

与网络上一面倒的声讨形成对比的是，在主流媒体的报道中，杨永信医师呈现出两种截然不同的面貌。在央视12频道的《战网魔》纪录片和《三联生活周刊》的“网戒中心电击治网瘾调查”中，他呈现出的都是一副心忧患者、治病救人的面目；而在《中国青年报》《南方人物周刊》的报道中，他则是一副冷漠、严苛，只求效果不计手段的功利主义者。这两幅面目叠在一起，形成了一个黑白分明，截然不同的杨永信。由于本刊记者未能前往网戒中心亲身采访他本人，这黑白二色到底哪一个才是他的真正面貌，目前也无从分辨。但值得一提的是，根据记者的了解，央视和《三联生活周刊》的采访都得到了网戒中心方面的接待和大力协助，而中青报和《南方人物周刊》的采访则没有受到接待，只是和本刊记者一样，从侧面和患者口中试图还原一个真实的网戒中心和杨永信。相信两种做法一定都有不周到的地方，不过联系到此前记者在采访时收到的“请联系市委卫生局宣传部门”的回复，有这样的结果也能理解。在临沂卫生局的网站上，杨永信医师给当地带来的荣誉被放在显要位置：2007年9月29日，杨永信因在治疗青少年网瘾上的杰出成就，当选山东省“首届未成年人保护十大杰出公民”；2008年2月，杨永信荣获山东省卫生厅授予的首届“感动山东健康卫士”称号并记二等功；2009年2月，杨永信成为享受国务院政府特殊津贴的专家；2009年5月5日，杨永信入选山东省道德模范候选人；2008年7月2日，中国中央电视台社会与法节目《第一线》栏目播出《战网魔：谁把天才变成了魔兽》，以赞扬的口吻介绍了杨永信治疗青少年网瘾的相关事迹。

在这样的条件下，谁会欢迎抱着质疑目的去采访的人呢？

所以杨叔仍旧乐呵呵地在山东治病救人，除了那些荣誉之外，每个患者每月7000元左右的治疗费用，至少3个月的治疗时间，以及陪同家长的衣食住行，都能给当地GDP增长带来不小的帮助。更重要的是，这是悬壶济世、治病救人得来的，每一个硬币上都充满了神圣的光辉。

有这样的好事，谁也不忍心把它毁了。

只是，那些曾经在网戒中心被电击，被教唆相互监视告发，被教导想一套做一套，被指点要狗一样循规蹈矩生活的孩子们，他们的未来，在付出巨大代价之后也并未有起色。

只是谁在乎呢？谁在乎呢？他们的父母在乎么？杨叔在乎么？像一个普通人老实地过完一生，娶妻生子，慢慢老死，就是最好的生活。人不需要梦想，不需要热血，不需要勇气，只需要听从。为了洗掉人身上的污点，那怕是毁了人身上最美好的东西：诚实、信任、坚强、幻想，这一切都可以再所不惜，这个社会需要的，是循规蹈矩的生存，而不是勇于尝试的死去。

我一直以为，如《发条橙子》《飞越疯人院》《1984》这些文艺作品中所描述的那种堂而皇之又赤裸裸对人性的扭曲和束缚，在我们当下的现实中是不存在的，没想到它就存在于我的身边。

我承认，这个社会的确存在网瘾，也的确需要治疗和救助，但是如此的救助方法，我宁可它不存在。



我希望，所有因为互联网而被禁锢、被压制、被扭曲的人们，都能有这样获得心灵和肉体上的解放的一天。自由和梦想，这是人最珍贵的东西



给每个生命以尊重
——网络救助动物篇

■北京 鼓楼

今年的4月4日是清明节，也是我心爱的猫咪皎皎离世10周年的祭日。这只黑白色的长毛猫，陪伴我走过青涩的少年时代，看着我上大学找工作谈恋爱，看着我父母从壮年进入老年，最后，它自己也走到了生命的尽头。皎皎12岁，已通人情，不想让我父母伤心，选择他们都不在家的时刻，深夜里独自离去。

在我怀里还躺过另一只猫咪，小P，我的生日礼物，是纯白的靓仔，喜欢爬树，自学了高超的捕猎本领，捉鸟逮耗子跟玩儿似的，显摆得一个院子里的母猫都爱慕它。这样活泼机敏的小P，却因为肝病早早离世。我将它葬在喜欢的树丛下。偶然经过那树丛时候，看见倏忽而去敏捷的白影，恍惚那是小P复生，我便会呆住。

其实那是一只流浪猫，与小P无关。我知道。

只是不知道谁如此狠心，要将家养的猫咪遗弃，任它自生自灭。

由此，才会有另一些不狠心的人，耗费时间不计成本不计得失投入精力金钱，抵住那些狠心人的白眼，一心一意要救助流浪在城市大街小巷的动物。

而后，又借了网络的传播效应，救助者们得以相聚相助相亲，救助的方式也从单一的施舍收养发展到整体群落的科学管理。这些救助者，他们救助的不仅仅只是流浪的猫猫狗狗，受伤或病弱的飞鸟走兽，还有人性中那些自私与贪婪的欲望。

尊重每一个生命的存在，才有做一个人的顶天立地，坦荡胸怀。懂得尊重，懂得爱，懂得怜悯，才会有救助者一日复一日的坚持。

救助之路漫长。希望不断有人以各种方式参与，希望那些不参与的人，从自己做起，不要再增加遗弃动物的数量。

给每个生命以尊重，最终，得到最大尊重的是我们自己。

为什么要提倡救助动物

救助动物，并不仅仅是因为要表现你的爱心，表现你具备一定的道德素质。救助动物，还因为有“一只蝴蝶掀动翅膀，便可能造成太平洋对岸的飓风”这样的蝴蝶效应，万事万物俱环环相扣，那些被人类抛弃的流浪猫狗，那些被人类伤害的野生动物，它们的泛滥或者缺失，对人类都有潜伏着的不确定影响。

城市中的流浪猫狗，可能是携带病菌的活动传播源，可能是狂犬病的滋生地。狂犬病如果得不到及时救治，一旦发病，3至5天内即可致人死亡，致死率100%。

捕捉流浪猫狗充当食物，会将什么样的不明病症带给那些贪嘴的食客，从而留下隐患，捕食者是不管不问的，但食客呢？难道你愿意为了一时口腹之欲付出生命代价？想想2003年的SARS，现在的甲型H1N1流感，以及至今仍不能有效控制的疯牛病，那些担心食用未经检验动物会引起可怕后果的想法就不是杞人忧天。

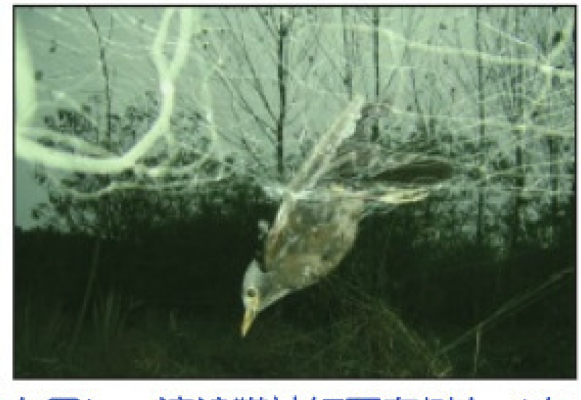
流浪猫狗在城市中捕食鸟雀等野生动物为食。鸟雀的减少，造成被鸟雀控制的植物病虫的猖獗，城市植被遭到破坏。这，只是整个蝴蝶效应的一部分。

野生动物本就在人类的贪利下丧失了大片生存空间，许多物种甚至到了濒临灭绝的地步，而一旦这世界只剩下人类一种生灵，人类也将走到了尽头。也许你会说，野生动物离城市太远了，在城市中生活的人实在是爱莫能助，但也许你转头便会在市场上看到有人出售野生的猛禽、









老虎被当成了玩物（左上图），流浪猫被钉死在树上（左下图），鸟儿被粘牢在网上（右下图），几十只小狗被挤在笼子里等待贩卖（右上图），类似的现象时有发生

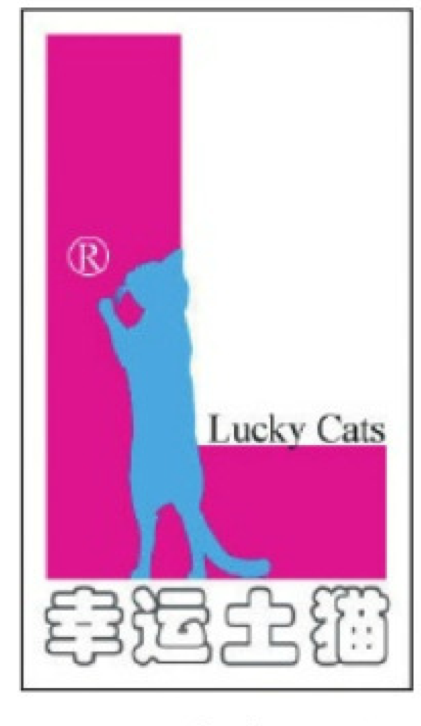
蛇类或乌龟，请你马上拨打电话报警，这就是一种救助。

我们身边的动物是一面镜子，照出我们在社会责任感、对待生命的态度和人性化程度等问题上的德行。我至今仍记得一位同事说过的话：“要是扔宠物扔惯了的话，以后自己生小孩儿，不会也扔了吧？”

那些流浪的猫猫狗狗

http://www.luckycats.net/幸运土猫网站

宣传正确对待伴侣动物的观念、鼓励关爱生命的人们以实际行动救助流浪猫



谈到流浪猫救助，很多人首先想到的就是“幸运土猫”网站。北京一些宠物医院张帖出的给流浪猫做绝育手术的通知上，就有这家网站的标识。“幸运土猫”网站建立的2001年，流浪猫还不是一个社会话题，网站策划人只是想给流浪猫建立一个发布救助信息的交互平台。随着社会道德意识的进步，在志愿者的努力下，“幸运土猫”坚持了8年时间，形成了一个完全由志愿者组成的有一定影响的社会救助团体。

没有专职的工作人员，网站各项目管理工作的工作人员都是完全义务服务的志愿者。为那些需要帮助的流浪猫咪义务奉献自己的时间、精力、金钱，志愿者们认为值得。他们制定切实可行的救助项目，进行有效的实施，帮助流浪猫改善生存状况。这些项目包括——

回归家庭计划：帮助可以回归家庭的流浪猫重新找到新家。

群落救护计划：帮助社区内的流浪猫群落实施普遍的绝育手术，避免繁殖出更多的新一代流浪猫 。

公众教育计划：向公众传播正确对待伴侣动物的观念，减少抛弃行为；向猫咪主人普及科学养护常识，促进和保证猫咪健康；在全社会范围内提倡伴侣动物绝育，避免盲目繁殖，控制流浪伴侣动物数量；鼓励更多的人们参与到爱护生命的行列中来，创造更加和谐的社会环境。

与其他救助流浪猫的公益网站相比，幸运土猫更加关注团队的建设，希望集合更多的志愿者，保持团队的持续健康发展，保证更专业更高效的行动，这样才能发挥更大力量，帮助更多的流浪猫。

幸运土猫的回归家庭计划实施5年来，已帮助1300多只流浪猫重新拥有了一个家，200只猫咪生活在寄养志愿者的家中等待领养。这两个数字每个月都在变化——总有猫咪被领养，也总有新来的猫咪等待领养。

另一个重要的群落救护计划从2004年开始实施，目前已经在北京地区的50多个社区帮助1000多只流浪猫完成了绝育手术。

这些工作中的艰辛非言语能够形容。

那么，一个对流浪猫的处境感到痛心，希望帮助它们的人，可以通过“幸运土猫”网站做哪些有益于流浪猫的事情呢？

当然最棒的一件事就是亲自领养一只流浪猫，保证不抛弃不放弃，给它一个幸福的家。如果领养做不到，那么还有其他工作可以选择。首先是可以选择做一个志愿者，志愿者工作分工如下：

寄养志愿者——为流浪猫提供进入新家的机会。

定向资助志愿者——为需要帮助的流浪猫提供资金和物品的帮助。

看护志愿者——来恢复场所帮助护理手术后恢复的流浪猫咪。

活动志愿者——参加幸运土猫组织的各种活动和志愿服务工作，用自己的实际行动影响更多人关注、爱护身边的流浪伴侣动物。

还可以选择做一个捐助人。幸运土猫各个救助项目中流浪猫的免疫、绝育，生活在恢复场所的猫咪们的猫粮、猫砂、药品以及各种必需品，还有宣传资料、恢复场所的房屋租金等都需要资金。对于一个纯公益性质的网站而言，资金永远是缺少的。热心人如果自己没有时间精力和条件去做志愿者，捐助一笔钱出来也是有效的帮助。



幸运土猫网站制作的猫咪主题周历，在淘宝网上的“幸运土猫的义卖小铺”中义卖

网站会定期公布资金及物品的捐赠情况，保证捐助资金流向和使用的透明度。

幸运土猫对流浪猫的领养人是有一定要求的，这个要求也成为很多同类型救助机构的重要参考。领养人要为流浪猫提供均衡营养的食物，阳光充足通风良好的家庭居住环境，严禁放养，要保证领养猫生活的安全性，不得虐待打骂，不能因为个人情况遗弃，还要定期带流浪猫到医院进行免疫和疾病治疗等。为了坚持幸运土猫的免疫和绝育原则，保证猫咪健康，减少流浪猫产生的源头，每一位领养人还要和网站签订领养协议书，接受幸运土猫的回访。

幸运土猫的论坛http://www.luckycats.net/bbs/是爱猫人聚集之处，爱猫生活从这里开始。这儿很特别的开了一个宝宝妈妈版，专门为那些爱宝宝也爱猫咪的妈妈们准备的，消除那些认为怀孕和养猫有冲突的错误观点，让准妈妈们不会因为要生育而驱赶走身边的爱猫。

http://blog.sina.com.cn/dingnn 丁奶奶

从我做起，不遗弃、不虐待伴侣动物，对生命负责，对社会负责



丁奶奶已经是耄耋之年，原本应该颐养天年，儿孙承欢膝下。然而，丁奶奶却为猫猫狗狗操碎了心。

这位老奶奶的家在后海一带的胡同里。后海是北京有名的旅游休闲之地，酒吧林立。在这样的风花雪月里，却还有位80多岁的老人几十年如一日收养着被人遗弃的猫猫狗狗，给后海一抹温暖的颜色。老人年轻时候得过一场大病，而后一直独身，现在以微薄的收入和瘦弱的身体照顾着近300只弃猫弃狗。老人每天要从早忙到晚，给猫狗做饭、打扫卫生、治病……但是院子里，房间中，到处都是猫，即便是照顾它们简单的日常生活，也要颇费气力。

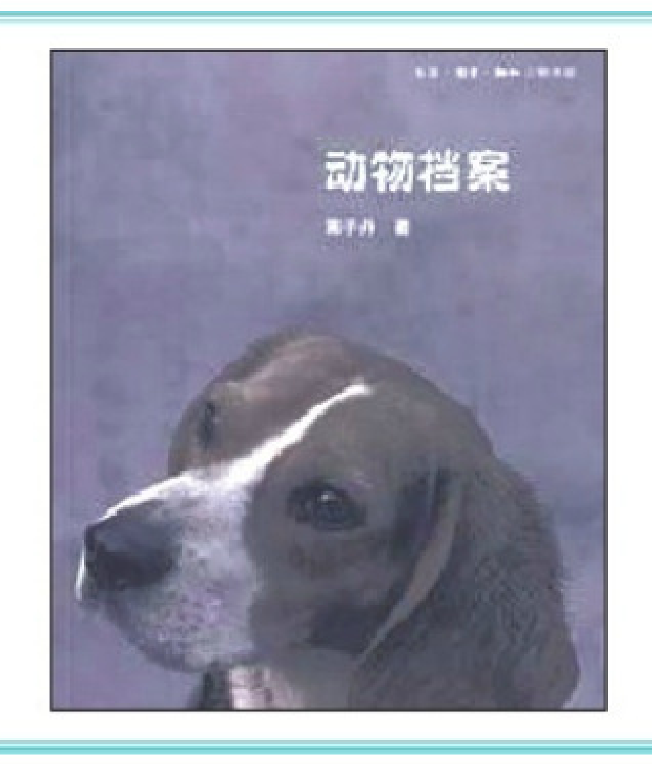



猫咪们喜欢丁奶奶（上图），丁奶奶家的小院里，流浪狗们听到志愿者的脚步声就很激动（右上图），志愿者在给猫咪们准备食物（右下图）

普通人家哪里会有那么多的猫，丁奶奶家的猫大多数都是被人遗弃的，也有伤残了的猫被好心人送到奶奶家。奶奶虽然很困难，但哪里舍得让这些无辜的小生命再遭受颠沛流离的痛苦，只有默默收养下来，竭尽所能地给这些猫猫一个家。

老人的事迹，被许多媒体报道过。也有很多热心人看到报道后前来帮助奶奶。这几年来，定期有义工上门帮奶奶喂养猫狗，打扫房间。丁奶奶在网上的博客也是他们制作的。博客上不仅仅讲述丁奶奶养猫的艰辛，还详细介绍了每期义工的工作和义工时间安排。希望加入义工队伍的人，可以先从博客开始了解这份工作的内容、责任和强度，确定自己能不能做，能做多久。这份工作不是冲动就可以干得了的，要知道300多只猫光那味道就够人受的了……

丁奶奶在网上还要个爱心基地，就是http://dingnainai.blog.sohu.com丁奶奶爱心家园，这是去丁奶奶那里帮忙的一位义工建立的博客。博客中的内容不仅仅有丁奶奶家的一院子猫猫狗狗，还有相当一部分是关于北海公园中的流浪猫的，义工们为此组织了北海关爱小动物团队。美丽的北海，应该是人与动物和谐相处的天堂。



遇到《动物档案》这本书，是在一个安静的下午。一页页翻下去，心里很深的一个地方就潮湿了，涌动着连自己都要忘记的伤悲，几乎就要哭出来。那些小动物的故事，那些故事中美丽宝贝儿的图片，那些宝贝儿渴望爱和家庭的眼睛……都无法不令人动容。

以前不相信，真的有那么心狠的人残害小动物，要知道在人类面前，它们是根本没有反抗能力的啊；也不相信，怎么会有人将昨天还抱着当儿子样宝贝的宠物，隔天就遗弃在外面，如垃圾一样地扔掉……然而这一切是真的，幸好，还有救助者，还有良知者，为那些道德缺失的虐待者赎罪。

蒋子丹，以她作家的笔，以文学的形式，为在救助机构中的猫猫狗狗写了这本书。那个救助机构的名字叫北京市人与动物环保科普中心，创办人是张吕萍。

http://www.animalschina.org 北京人与动物环保科普中心

如果你养它，就要爱它，不要把它当成玩具，要把它永远当作你家庭中的成员

与丁奶奶这样的私人救助者相比，张吕萍（博客地址http://zlp.blog.ani8.com）更重视走一条机构化正规化的救助道路。张吕萍曾经是位成功的商人，上个世纪90年代初开始救助收容被遗弃的小动物，为此呕心沥血，一直坚持到现在，并创立了北京人与动物环保科普中心。

这是国内唯一一家政府批准的非营利性民间动物收容及保护机构。中心希望在社会各界的关心和支持下，不仅收养和救助被遗弃和虐待的小动物，还能开展更多的动物环保教育活动，使动物保护的观念深入人心，为动物创造安全和谐的生存环境，提高人们的动物保护意识，达到人与动物的和谐共处。目前，中心尽力为遭遗弃的、无家可归的小动物提供救援、治疗和看护，为动物做绝育手术、接种育苗和定期兽医诊治，帮助动物寻找领养主人和新家。中心通过举办讲座、设立宣传展板、在媒体上开办栏目、举办专项活动等方式，对公众进行动物保护意识和科学喂养动物知识的宣传教育活动，使人们树立保护大自然、关爱动物、尊重生命的环保意识，并身体力行，为动物的生存创造安全、和平的生存空间和氛围。





在这道朴素的墙后，是700多只流浪猫狗的家

在中心义工申请的页面上，我被以下这段话深深感动：真正的爱，平静而无声。但它却像夏夜的清风，拂过每一个洋溢着爱的脸孔，再顺着众人的每一次呼吸，将每一分幸福的因子沁入每个充满着爱的人的心脾。我们不怕孤单，我们不怕被世界抛弃，因为即使全世界都遗忘了这座汪洋中的孤岛，也一样有你们——我们可爱的义工，站在我们身后不远处。从有你的那天起，我们无所畏惧！

中心目前以收养狗为主，对领养动物的要求很高，而且动物被领养之后，中心还要家访、跟踪调查。在这里，动物都得到了很好的照料，从中心领养出去的动物的返送率为零。

http://www.arbchina.org/ 北京市海淀林业老科技工作者协会动物救助分会

培育“尊重生命、关爱动物”的社会习惯



救助分会位于昌平区小汤山香屯村东，是政府批准注册的非盈利性动物福利组织，其简称ARB来自救助分会的英文名称Animal Rescue Beijing。ARB在1988年初成立，参加者形形色色，既有研究员、教授、工程师，也有职员、大学生、工人等，这些人的共同点是关注生态环境，热心动物保护、动物救助事业。

ARB的宗旨很宏大：爱护地球，保护环境，促进人和自然，人类与动物和谐生存、协调发展，维护动物生存权利，优化动物的生态环境，强化爱护动物、救助动物的生态意识和博爱情操，杜绝对动物的残暴虐待，培育“尊重生命、关爱动物”的社会习惯，促进社会可持续发展，维护动物保护者的权益，促进社会主义精神文明建设，为社会文明进步做出贡献。

实际操作中，ARB为遭遗弃的流浪、伤残、病危的伴侣动物建设了救助基地和医疗保健部。救助流浪狗和猫，并为它们找到了新家；救助并放飞国家保护的野生动物，包括獾、果子狸、山龟、五步蛇、环颈雉、翠鸟、飞龙、猫头鹰和夜鹭等，ARB还治愈了多只感染病毒或皮肤病的猫狗。

因为是高知组织的救助团体，更加关注政策、法令方面对于救助动物的细微有益之处，并宣传、普及国内外环境保护和生态平衡的科学知识，他们也确实有着其他救助团队没有的优势。

《动物保护法》何时立法？

2008年12月4日，南京火车西站先后有5000多只活猫被塞进低矮木箱，公开堆放在车站内运往广州，将成为餐桌上的食物。事件引发北京、上海、广州、昆明、济南等多个大城市相继出现反对非人道地活吃猫狗的抗议行动。

在2009年的两会上，再次有代表提出为动物保护立法。香港区全国人大代表、民建联副主席叶国谦的这个提案中，不仅要保护野生动物，也要保护非野生动物，包括实验动物、表演动物、展览动物和宠物。他建议鼓励有条件的大城市首先在保障动物福利方面做出示范，比如北京、上海、广州等国际化大都市，可在社区增设宠物公园、宠物厕所等社区设施，扶持民间的爱护动物组织，发挥民间保护动物的作用，扶助民间动物保护机构控制流浪动物的无序繁殖。

http://www.hzsapa.org/ 杭州流浪动物救助站

行动，我们可以改变世界

救助站提倡保护动物，从人与动物的和谐开始。

和其他救助团体相似，参与杭州这个救助站工作的，同样是一群素不相识的陌生人，仅仅因为心中强烈的爱和善，才利用业余时间来完成救助流浪动物、宣传动物福利的工作。

杭州流浪动物救助站的日常工作繁重而忙碌，包括：救助被遗弃的猫狗等小动物；宣传有关平等对待动物的正确理念；提高伴侣动物主人的综合素质；为宠物与宠物主人提供领养方面尽量完善及全面的服务；传达先进的宠物文化，与国际科学的宠物理念接轨。

为了加大宣传保护动物及尊重它们生存权利的正确理念的力度，救助站还编辑出版了宠物宣传资料，免费赠送给救助站的会员、志愿者、宠物的饲养者、关心小动物的人们以及小区居民，期望更多的人开始关注动物的生存环境和生存状态。

对救助者支持和理解，善待宠物，对身边的动物保持宽容的态度，这难道不该是我们为人的基本理念之一吗？也许越来越多的人通过救助站的论坛会明白并宣传这浅显的常识。

在救助站的网页上可以查询到待领养的动物信息、动物福利指南，还可以查到会员单位的优惠信息，参加会员活动。网站非常欢迎志愿者的加入。

http://www.catslover.net/ 主题猫站

这是一个私人的爱猫网站，网站主人英子和猫疤前前后后养了12只猫。收养的第一只小猫的夭折，让他们痛心不已，从此努力学习养猫知识，希望不会再有猫咪因为他们的无知而付出生命的代价。猫咪带给他们欢乐，也带来了烦恼和痛苦……在这个结构简单页面简洁朴素的网站中，他们将养猫的苦与乐和猫友们分享。猫咪日常护理、疾病护理、猫相册、猫咪墓地——猫是他们生活中的精灵，是朋友和孩子，是一份值得尊重和纪念的感情。在网站的喵记猫塑馆中，英子和猫疤展示了他们以猫为主题的各种自制手工作品。拥有丰富情感的人，创造力也是无尽的。

http://www.movshow.com/ 猫咪有约

在这个热闹的爱猫一族聚集地，公益事业区中也有流浪猫救助和领养的专版，还有一个TNR专版。TNR是英文Trap（捕捉）、Neuter（结扎）、Release（放养）的缩写，是现今唯一经过证实能有效控制流浪猫数量的办法。TNR的任务是尽可能地把一个群落的猫全部捕捉起来，做过结扎手术后再释放回原来的生活地。结扎后的猫以剪去耳朵一角作为标记，原地放养后由爱心者继续提供食物及照顾，并观察、记录。如果有还来得及驯养的小猫以及亲人的成猫，则帮助它们找到合适的认养家庭。TNR在国内还是个新鲜事物，但它给流浪猫救助带来了全新的思路。



救助站的主页和论坛，人气很旺

http://www.ccapn.ngo.cn/
伴侣动物保护网络
关心伴侣动物福利



伴侣动物保护网络简称CCAPN，于2004年建立，是一个全国性的伴侣动物保护合作网络。所有的工作人员都是义务工作，工作人员包括相关领域硕士以上学位的相关专业人才和专家。CCAPN的主要工作目标是改变食用伴侣动物在内的虐待伴侣动物行为；对公众进行爱护动物教育出发，改变动物在公众心中的地位，培养关爱伴侣动物的社会氛围，摒弃包括在食用猫狗在内的一切不良传统。

CCAPN希望自己能够充当各个成员组织以及国际动物保护组织，国内外专家学者和国内本土动物保护力量之间的纽带，并成为各地理位置动物保护力量交换各种所需资源和动物保护工作经验的网络平台。

CCAPN积极提倡各地动物保护组织间的合作交流和发展，引入国际一流的动物保护观念和操作管理模式。这样，救助者一旦发现所在地有很多包括食用伴侣动物，虐待伴侣动物，流浪动物数量过剩在内的问题，却又不知道到如何帮助它们时，就可以向CCAPN求助。

在CCAPN的页面上，救助者可以很快捷地找到求助方式。CCAPN从2006年就开始在许多城市和地区深入开展“拒吃猫狗肉”项目，免费发放单页宣传材料，并发起“拒吃猫狗肉”网络签名活动。

Http://www.csapa.org/
中国小动物保护协会
珍爱生命、倡导精神文明和发扬人道主义精神

作为国家一级专业性社会团体，1992年成立的中国小动物保护协会，已经走过了将近20年的岁月。这20年是中国翻天覆地的20年，人们对待动物的观念也发生了巨大的变化。协会从最初的艰难一路走到今天，其中辛酸真一言难尽。协会的创建者同样是一位白发苍苍的女性，年近80岁的中国人民大学中文系卢荻教授。

最新捐助 MORE

祝华伟	北京	报纸1箱	2009/3/31
张莉	北京	2袋宽元狗粮(20kg/袋)<.....	2009/3/31
祝华伟	北京	一箱三元牛奶	2009/3/25
百安居建材	北京	浴巾5条、毛巾5条、修理工具2.....	2009/3/25
吴江	北京PC安全实验室	宝路狗粮一袋（15kg/袋）.....	2009/3/24
余文芳	江门	好主人狗粮2袋（10kg/袋）.....	2009/3/23
祝华伟	北京	报纸1箱	2009/3/17
李娅媛	河南濮阳	200元	2009/3/14
巩锐娟	北京	200元 好主人狗粮3.2kg.....	2009/3/6
常小姐	上海	好主人狗粮2袋、喜跃猫粮2袋<....	2009/3/4

网站上的部分捐款捐物志愿者名单，无论多少财物，代表的都是一份心意

然而，无论什么样的艰难困苦，协会始终坚持以保护动物、维护动物的生存权利和不受虐待的权利、以及改善和提高小动物的生命条件、饲养水平为宗旨，坚决反对任何虐待、残害动物的行为和思想。

协会总部设在北京，组织架构完整，包括宣传、研究、联络、开发、救护收容、医疗保健等部门。现协会已拥有会员2000多人。

野生动物救助

如果我们遇到了野生动物怎么办?

1988年我国就颁布了《中华人民共和国野生动物保护法》，1992年又发布施行了《中华人民共和国陆生野生动物保护实施条例》，对我国境内的野生动物实施保护。我们有义务有责任救助野生动物。

野生动物闯入人类的领地，可能是为了觅食，也可能是被天敌追赶得慌不择路，这种情况下，如果动物没有受伤，科学的最好救助方法是将它现场放掉，而不是通知当地的野生动物救助站。就地放掉更有利于野生动物的生存。一般小型兽类的活动范围不大，在活动范围内放掉，会自己找回家去，但如果带到活动范围外，就可能迷失，再也找不到回家的路了。还有，动物也象人一样经不起惊吓，运输和抓捕过程本身就是对野生动物的伤害，除非万不得已，最好不要干扰它们的生活。

因而，如果你发现了从树上掉下的雏鸟，正确的方法是想办法将鸟儿放回树上的鸟巢，而不是带走它。如果有野生动物闯进家中，有明显外伤的马上打电话给野生动物救助站要求帮助；无明显外伤的，则要轻轻赶走它。驱赶的过程中注意不要接触野生动物，如果一定要接触的，则要先戴上手套。记住，野生动物容易携带疾病，而且确实野性难训，还会害怕或者攻击人类。

不要食用野生动物，没用需求就不会有人捕杀。不要为了救野生动物而掏钱购买，这种善意只会刺激那些捕猎者加倍捕捉野生动物。碰到有人伤害或贩卖野生动物，最好是报告当地森林公安和野生动物救助机构。从我们每个人开始这样做，就会形成社会风气，起到保护野生动物的作用。

http://www.pandaclub.net/
卧龙大熊猫俱乐部
关爱大熊猫，珍惜人类赖以生存的自然环境

2008年的5·12大地震中，大熊猫的主要栖息地卧龙也遭到了地震破坏，大熊猫和人类一样失去了美丽的家园，当时的紧急情景，即便是今日再次重温（http://www.cdkjx.com/ReadNews.asp?NewsID=1983），也会令人为熊猫捏了一把汗。幸而，在中国保护大熊猫研究中心的大熊猫们很快被迁往其他地区，重新过上了祥和宁静的生活。这样美满的结局与众多关爱大熊猫的人密不可分，是他们的努力才使得大熊猫这一国宝级动物生存下来。卧龙大熊猫俱乐部就是这些人中的一个公益性的社会团体，以宣传、保护大熊猫为宗旨，向全世界关爱动物的人们开放。人们可以通过认养大熊猫、当志愿者、捐赠等方式支援卧龙熊猫保护区的工作。


2009年2月12日，卧龙雅安碧峰峡熊猫基地的熊猫宝宝们被送入熊猫幼儿园

在卧龙熊猫保护区内的中国保护大熊猫研究中心里，野生病弱的大熊猫得到了很好的照顾，熊猫妈妈顺利孕育出一个又一个新的生命，这使处于濒危状态的大熊猫种群得以壮大。地震后关注大熊猫的网友们将大熊猫亲切地称呼为“滚滚”，现在，又将有新的滚滚来到这个爱它的世界上了。

http://www.cwca.org.cn/Index.htm

中国野生动物保护协会

倡导生态文明 促进和谐发展



简称为写CWCA的中国野生动物保护协会，是世界自然保护联盟（IUCN）会员。协会以促进野生动物保护科学技术的发展，拯救珍稀濒危物种，保护生物多样性为宗旨。协会自成立以来，通过“爱鸟周”“野生动物宣传月”等多种形式的宣传教育、科技交流活动，在普遍提高全民自然保护意识，普及科学知识，增强法制观念及促进科技、文化交流方面发挥了重要作用。多年来，通过组织珍稀动物展览等形式，开展募捐活动，为国家保护大熊猫工程，拯救朱鹮、东北虎等濒危珍稀野生动物，支援自然保护区建设等广泛筹募了资金。同时在北京召开了“野生动物保护国际会议”和有产技术交流活动，先后同美国、德国等国家的野生动物保护组织开展保护野生动物的合作研究项目，为促进国际间的文化交流，还将中国珍贵动物大熊猫、金丝猴等先后送到美国、加拿大、爱尔兰、比利时、新加坡、日本等国家展出。

中国野生动物保护协会设有科技、宣传和基金管理委员会，以加强和协调野生动物宣传、科技工作和资金的使用管理。

为了推动野生动物养殖和濒危物种——鹤类的保护工作，CWCA还先后成立了中国野生动物保护协会野生动物养殖委员会和鹤类保护专业委员会。

协会在北京、天津、上海、重庆建有分会，北京野保网地址为http://www.bwca.com.cn/index.asp，网页右上角有团体和个人会员的申请按钮。在北京野生动物救护中心的组织协调下，全市已初步建立起由18个区（县）的野生动物主管部门及专业野生动物救护机构组成的野生动物救护网络体系。北京市野生动物救护中心电话（010）89496118和82029000，北京猛禽救护中心（010）62205666，北京动物园业务科（010）68314411转业务科，北京野生动物保护站（010）62031253、62052244转野保站。



2009年全国“爱鸟周”启动仪式在浙江省温州市举行

http://www.brrc.org.cn/

北京猛禽救助中心

那些将幼年的猛禽养大，教会它飞翔和捕猎的人们，很美

位于北京师范大学校园内的北京猛禽救助中心，简称IFAW BRRC，由国际爱护动物基金会（IFAW）、北京师范大学和北京市野生动物自然保护区管理站合作建立的非盈利性野生动物救助机构。中心以国际先进的动物福利理念为指导，结合国际先进的猛禽救助技术与经验，通过科学专业的救助方法，以提高动物福利为救助宗旨，为北京及周边地区受伤、生病、迷途以及在执法过程中罚没的猛禽提供治疗、护理与康复训练，并在适宜的野外栖息地及时放飞已康复的猛禽。



北京猛禽救助中心虽处闹市，却隐藏在大学校园之中，不为人注意。负责人孙全辉博士解释说这是因为猛禽需要安静，不喜欢被人类打扰。最大程度地尊重动物，站在动物角度上思考问题，这是猛禽救助中心一直坚持并执行的救助理念。他们接送猛禽用的纸板箱，为猛禽准备的笼舍和食物，都充分考虑到猛禽的习性，尽可能使受伤和病弱的猛禽能够康复回归自然。猛禽是整个生态链顶端的食肉鸟类，繁殖力差，数量稀少，它的存在抑制了鼠害虫害，维护着整个生态的平衡。所有的猛禽都是国家一、二级保护动物，不能食用、猎杀或者圈养。这两年，随着北京市民环保意识的增强，送到救助中心来的猛禽很多。去年一年下来，救助中心救助了将近400只各类猛禽，其中有一半已经放归了自然。救助中心成立7年以来，已经救助了2500只猛禽，放归1500只，这是很了不起的数字。

然而，由于世界性的金融危机，造成救助中心募集到的资金减少，救助中心一直想要完成的扩建笼舍工程无法按照预期开工。希望有能力的人或者企业，可以帮助救助中心度过这一难关。

在这个网站，你可以了解到关于猛禽的知识，学习如何保护各种稀缺的食肉鸟类。增强爱护野生鸟类的意识。鸟儿在这里得到了精心的照顾，并在康复之后，上好环志回归大自然。







在中心恢复健康的猛禽被放归大自然

尽管有这么多公益性慈善团体在努力，但救助动物之路比较漫长。令人高兴的是，由社科院法学所牵头，联合国内多家名牌大学法律研究学者共同起草的中国首部《动物保护法》草稿即将完成，其后将通过网络等媒体渠道广泛征求社会意见，同时组织专家研讨，年底将讨论定稿上报相关部门。尽管这部法律何时颁布还是个未知数，但整个社会将在对这部法律的讨论中，更多认识到动物不是人类的玩物和资源，它们是与人类平等的地球生物，需要人类的尊重。

人去天堂了，QQ、邮箱和游戏账号怎么办？
——关于网络数字遗产保护与继承的探讨

■贵州 冰河洗剑

这篇文章的题目是有些招人忌讳的，其实我也很忌讳的，所以在开始这篇文章之前，我们大家先来吐掉讳水——“呸，呸，呸！”嗯，这样应该行了吧。

虽然这是人人都忌讳的东西，不过就像H1N1流感病毒一样，坐个火车飞机也可能擦身而过，又或是像70码飙车事件中的逝世者谭卓一样莫名其妙祸从天降。“死亡”这个最不愿意被人提起的字眼，平时似乎很缥缈很远，但它来临时又无可避免。如果真有那么一刻，你心中最挂念的是什么东西？——也许是至亲至爱的人，也许是一句包含交待与期望的嘱托，也可能是一个开启秘密或财富的密码。如果我告诉你，曾经在面临它的时候，有人最挂念的不过是一个网络账号密码，你会不会觉得这很可笑呢？

一切皆有可能，未雨绸缪或者是杞人忧天，看看这篇文章，对你我都不会有坏处。

祖母的邮箱密码与Legacy Locker的数字遗产保险柜

随着Web 2.0网络的发展，网络社交已成为真实社交生活中不可缺少的一部分，并且它的用户群越来越广，已不再局限于喜欢追求新事物青少年。越来越多的人把自己的通讯簿、生活事历等数据搬上网，而不再像以前一样把各种数据放入文件夹或书桌中。各种网络账号信息和数据，已成为个人资产中很重要的一部分，但当生活的重点移向网络后，一旦出现各种意外，如何处理这些遗留在网络上的遗产，就成了一个很困扰生者的问题。

有一个很典型的事例，拥有双重国籍的旧金山诗人William Talcott非常著名，他的粉丝遍布全世界。2006年6月，Talcott因骨髓癌突然逝世，由于家人不知道他的各种密码，他的女儿没法打开他的邮箱给他的Fans们回邮件，甚至没法在他的Blog上写一篇致辞，于是他的邮箱和博客也随之“死掉了”。Talcott的女儿Julie Talcott-Fuller说：“父亲没有把通讯簿印出来，我想一切数据都在网络上。他认识的一些人我联络不上，很难与他们取得联系。”Talcott的女儿甚至无法通知父亲生前一些好友参加他的葬礼。

在国内，每个人的生活还没有这样与网络联系紧密，但在生活极其依赖网络的国外，这样的事情屡见不鲜。许多人发现，登录逝去亲人的社交网络是一件非常重要的事情：死者的电子邮件需要处理并发送通知消息，eBay之类的网购服务需要结算款项，博客上需要发布致辞说明……但登录却并不容易，因为死者并没有写一份遗书交待这些事情。

1.Legacy Locker：数字遗产继承服务

Legacy Locker（www.legacylocker.com）就是一家专门提供解决数字遗产继承问题服务的公司（图1）。创始人Jeremy Toeman会想到提供这么另类的服务，最重要的原因来自于他94岁的祖母。这位高龄寿星生前是狂热的E-mail邮件好爱者，同时热衷于Google搜索，甚至还很喜欢在Yahoo上玩桥牌和各种游戏。她去世后，Toeman无法登入她的邮箱回复重要邮件。这件事让Toeman意识到，在自己的身上也可能发生同样的事情，特别是因为自己IT职业的身份，可能会给亲人和同事带来更大的困扰，甚至可能会因为自己遭遇意外而导致所管理的公司网站无法被其他人接管，发生公司同事不能登录自己所使用的工作电脑等麻烦事件。



于是Toeman创立了Legacy Locker网站。顾名思义，这个网站提供数字遗产保险柜服务，它为客户建立一个账号保险箱，保存客户的各种在线生活账号，并在适当的时候通过适当的方式，根据客户遗嘱指定者接受这份“数字遗产”。

2.完善的遗产继承手续

当然，如果自己愿意，我们可以在一张纸上记录下自己的各种网络在线账号和密码，并把它与其他现实中的遗产一起委托给自己的私人律师。这样看起来很简单，但数字遗产与现实中的物质遗产不同，它可能是随时变化的，总不能改了个密码又通知律师吧？

Legacy Locker提供的服务则方便而且周全得多，它可为客户提供各种数字遗产保存，包括各种网络在线账号或邮箱的密码、注册信息和密码提示问题等。

Legacy Locker也能提供一些特别的数字遗产保存，例如给自己家人的一封邮件之类，而且以后公司还会提供多媒体文件保存的功能，这样就可以留下一段语音录像数字遗产。

Legacy Locker的数字遗产继承方案设计上考虑到安全性，客户可指定所保存的数字遗产的继承人。当Legacy Locker接收到客户死亡通知和证明，或者给客户的邮件没有收到回复，Legacy Locker会将数字遗产交给指定的继承者。客户还可以指定两位委托人，继承者只有同时获得两位委托人的许可，才能打开在Legacy Locker的数字遗产保险箱。

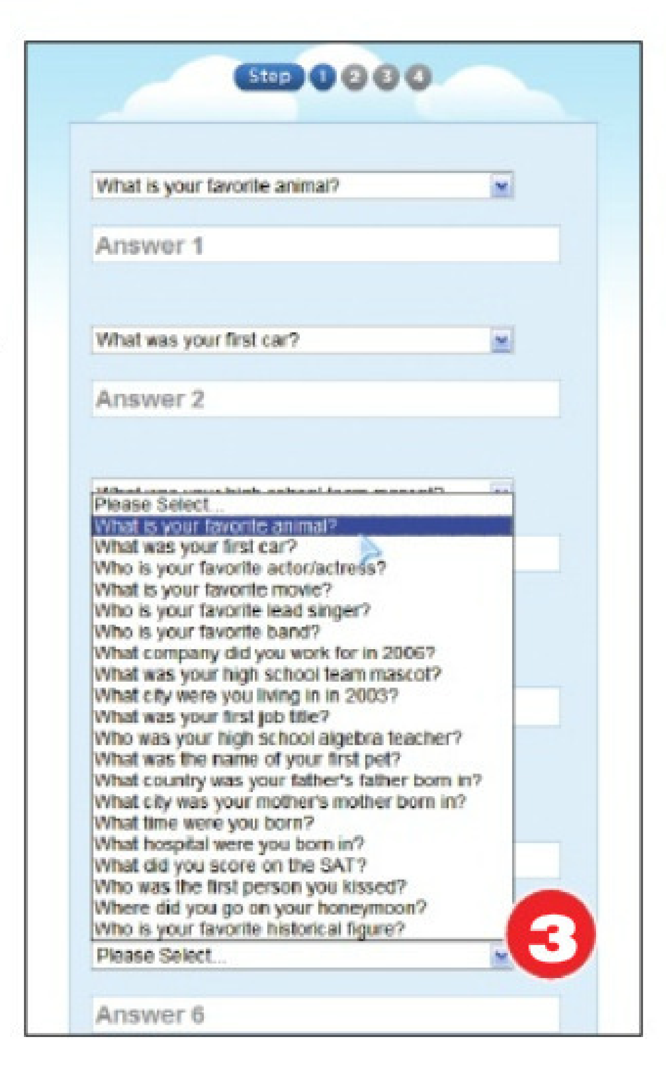
3.设置保险柜的安全密码

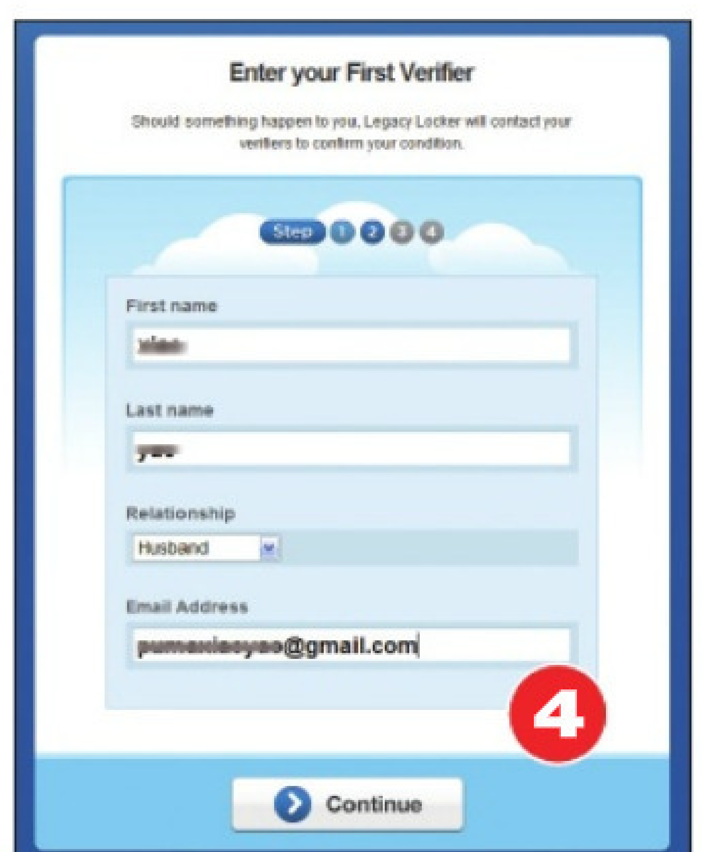
目前Legacy提供免费版和收费版两种服务。免费版只能保存3个在线网络账号和一封遗嘱信，并只能指定一个继承人；收费版则可以保存无限的网络资料，但需要一年交费29.99美元，或一次性支付299.99美元（图2）。

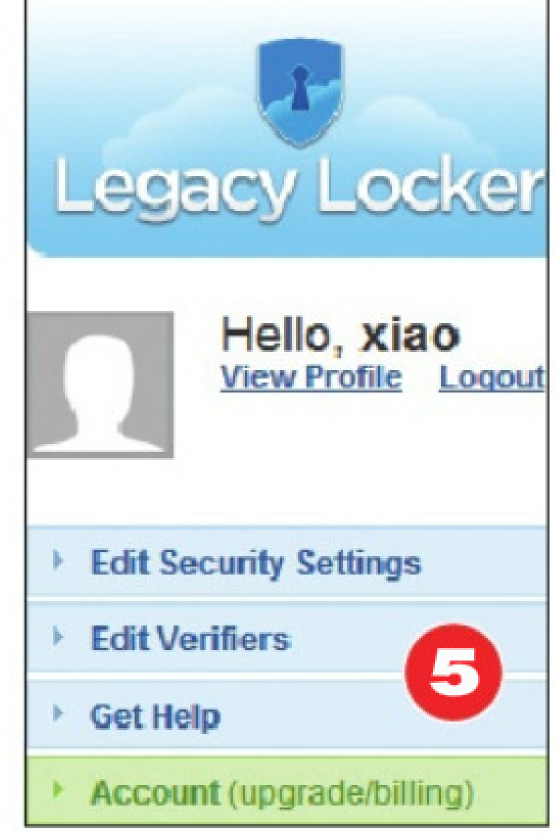


在Legacy Locker网站页面“Sign up”注册一个账号，当然在注册时一定要填写真实而详细的个人信息，这样在注册邮箱中将会收到一封激活邮件。激活成功后，登录网站就可以设置你自己的数字遗产保险柜。

设置分为4个步骤，首先提示Legacy Locker数字遗产继承流程和相关的安全问题，点击“Continue”按钮继续设置。然后开始第一步，要求设置安全问题及答案，共提供了6个问答，要求最少设置3个问答（图3）。然后要求设置委托人，当客户发生了什么意外之后，Legacy Locker将会主动联系委托人询问客户的状况，要求设置委托人的姓名和家庭关系及E-mail邮箱地址（图4）。第三步是设置第二个委托人，也可跳过此步，最后一个步骤是确认设置的各种信息，点击“Finish&Send”按钮，将会向委托人邮箱中发送一封确认邮件。



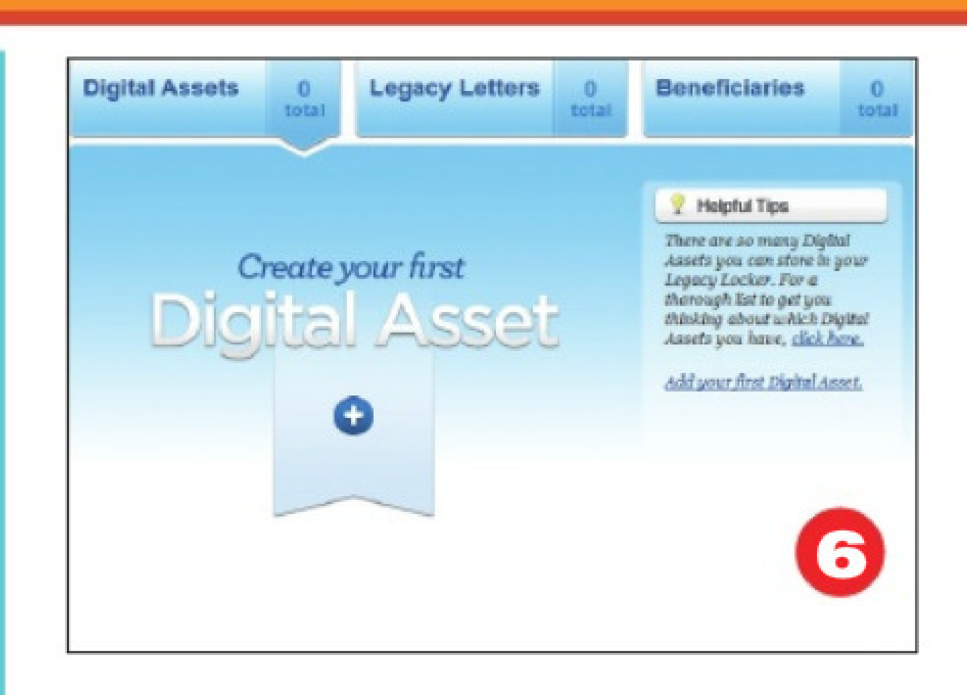




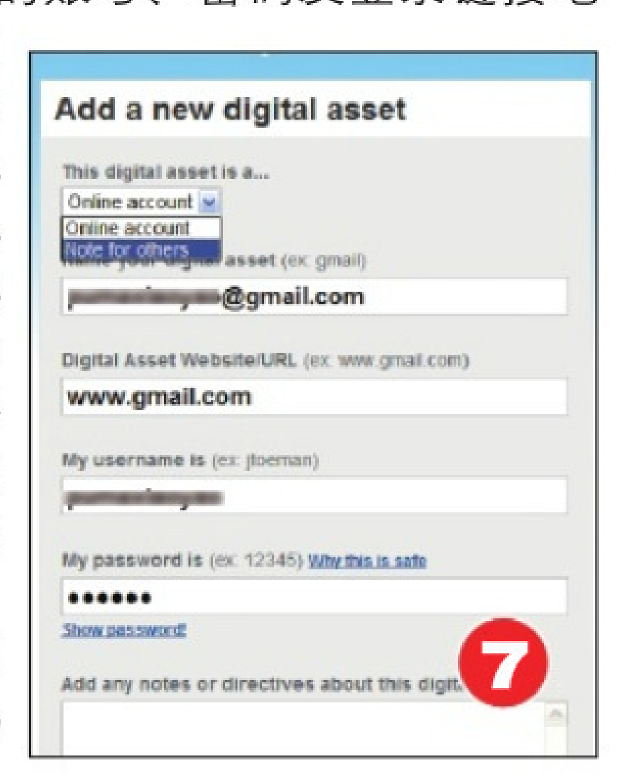
完成设置后登入Legacy Locker，在页面个人头像下方点击“Edit Security Settings”和“Edit Verifiers”（图5），可修改刚才所做的各种设置。另外，还可在“Edit Security Settings”中设置添加美国公民的SSN码（美国的社会保险号码），SSN码将会被加密保存。

4.添加数字资产

设置完保险柜后，就可添加各种数字资产加以保存了。点击页面中的“Digital Assets”，再点击“Add your first Digital Asset.”，即可开始添加第一个数字资产（图6）。可保存的数字资产有两种类型，第一种是



“Online Account”各种在线账号密码，输入要保存的账号、密码及登录链接地址，并可在“Add any notes or directives about this digital asset”中添加一段相关的遗嘱说明（图7）。此外，也可使用“Note for others”单独保存一段文字性的遗嘱。



需要特别注意的是，在下方的“Beneficiary Information”中可为每一个数字遗产指定继承者受益人，例如公司电脑的登录密码可指定受益人为某个同事，而自己的邮箱密码则让家人继承。如果还没有设置受益人，那么可点击页面中的“Beneficiaries”，在这里可添加新的受益人（图8）。要求输入受益人的各种详细信息，包括姓名、居住地址、邮箱、电话号码、家庭关系、信用卡号码等，这些信息必须完整正确，以便将来Legacy公司用来验证继承者是否合法。



另外，在“Legacy Letters”中还可专门撰写留给继承者的遗嘱邮件。所有保存在Legacy Locker网站的遗产信息也是足够安全的，它们采用了256位的Hash加密，因此不用担心遗失。

当任何意外发生时，如果Legacy Locker网站收到客户的死亡证明或委托人的许可，将会把保存在数字保险柜中的各种遗产提交给相应的受益人。

Deathswitch：死亡开关，开启数字遗嘱

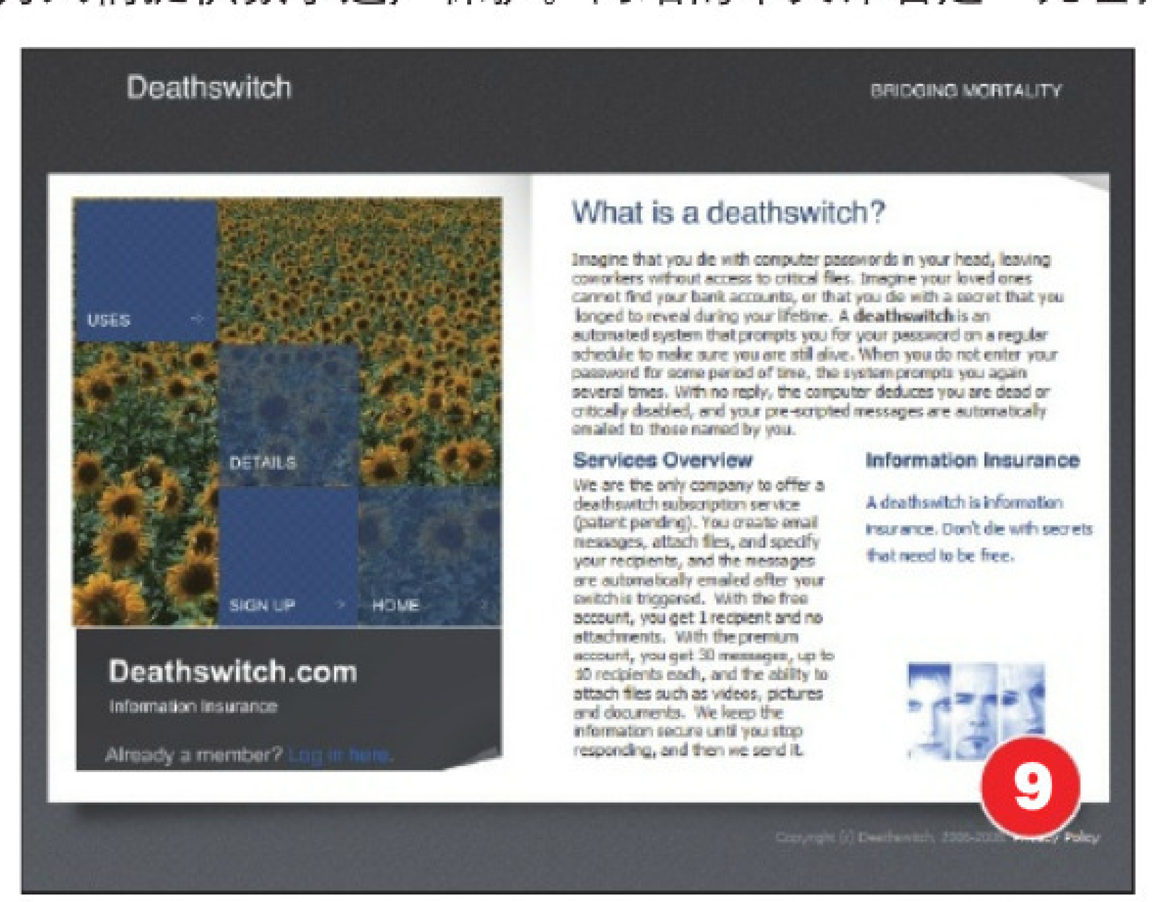
如果经常上网的William Talcott能预先作一些准备，他遗留下来的网络数字资料就不会给家人带来这么多困扰。与William Talcott的家人相比，美国俄克拉何马州的Robert Bryant就幸运得多。Robert Bryant的父亲去世之前，在公司总部内的一个抽屉里留给他一个U盘，U盘中存放了Robert Bryant的父亲生前整理的联系人列表，让他去逐个通知，其中还包含了某个网站小组的管理员账号和一个网络游戏账号。

U盘存放数字遗产固然不错，然而很有可能遗失，也不那么安全可靠。相比之下，一个名为Deathswitch的网站（www.deathswitch.com）提供的数字遗产发送服务则可靠得多。

1.数字遗产守护者——Deathswitch

Deathswitch的创建者David Eagleman是休斯顿贝勒大学的一名科学家，他创建这个网站的原因是因为“工作在世界上最大的医学中心，在这里我每天都可看到和接触到各种意外死亡，也许看起来好端端的人，在5分钟之后就因为其他原因被送上救护车。在此之后，有很多事情也许再也没有人知道，比如死者的某个密码是什么。”

David Eagleman建立的Deathswitch网站（**图9**）为人们提供数字遗产保护。网站的中文译名是“死亡开关”，每个人可以在生前将自己的账号密码、遗嘱留言，或是一句深藏心底的话，甚至是一个视频短片等全部保存在网站上，并设置一个指定的邮箱地址。如果用户在预设的时间内没有登录该网站，那么“死亡开关”将会被开启，预留的电子邮件就会被自动发送到指定的邮箱地址中。



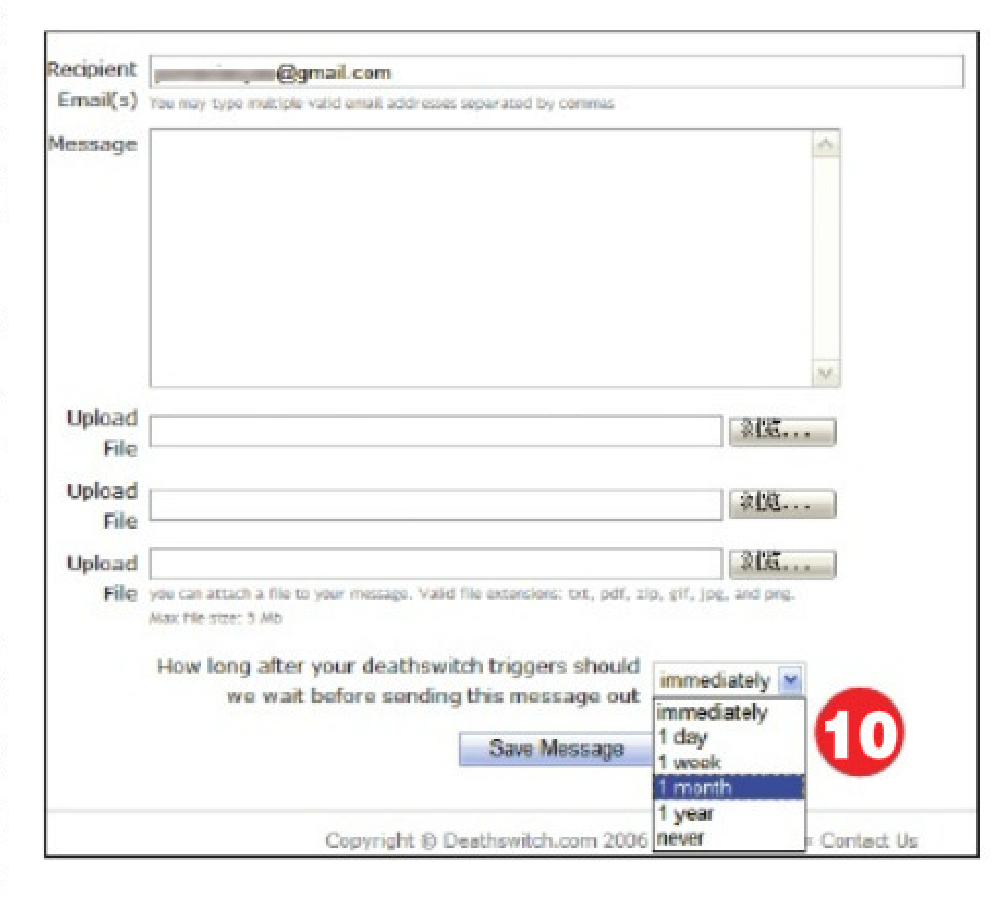
2.撰写数字遗嘱

Deathswitch的服务费用为20美元一年，用户可以最多创建30封带有附件的电子邮件遗嘱。

注册登录网站后，点击页面中的“My Messages”，进入邮件撰写页面，点击“Create New Message”，即可撰写一封新邮件。邮件地址可以设置多个，可选择亲人、同事等的邮箱作为发送目标地址，按正常方式撰写自己所要留下的文字内容，如自己的账号密码、好友联系人列表等，还可添加上传各种类型的附件，比如一段录音、视频、几张图片等。不用担心这些东西会被泄密，因为在邮件发出前，采用了密码加密，只有用户自己能查看内容，网站管理员也无法知道电子邮件的内容是什么。

3.设置死亡激活程序

那么网站如何确认用户已经死亡呢？在注册时可以设定一个时间，网站会定期向指定的邮箱中发信，收到用户的回复邮件网站认为用户还未死亡。如果用户长期没有回复，网站就会再次发出确认信，最后一封依然没有回复的话，网站就会认为用户已经死亡了，死亡开关自动激活，系统会把用户留言发给预设的收件人。



在撰写每封邮件时，下方的“How long after your deathswitch triggers should”处也可用于设置多久发送此邮件（**图10**）。例如设置为“1 month”，那么当用户一个月未登录Deathswitch网站时，那么Deathswitch就会开启死亡激活程序，将这封邮件发送到指定的邮箱中去。

Slightlymorbid：由委托人激活遗嘱发送程序

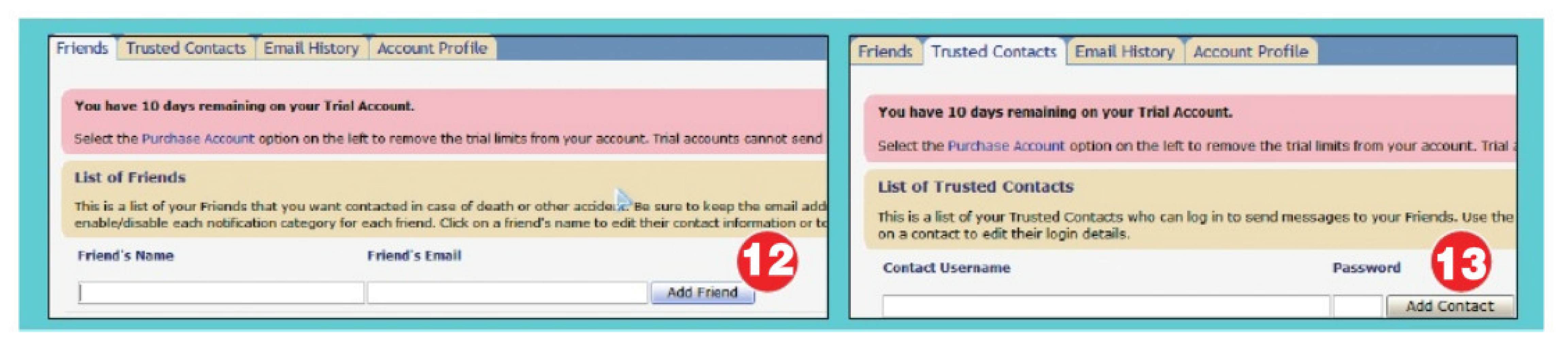
Deathswitch网站似乎有一些小小的缺陷，假如某个人因为一些原因长时间不能上网，那么死亡开关启动之后，各种遗嘱和账号密码通过邮件发送出去，很可能造成一些不可预料的结果。Slightlymorbid网站（slightlymorbid.com/）就是为了防止这样的情况而建立的（**图11**）。

Slightlymorbid由美国科罗拉多州的Mike和Pamela共同创建，建立网站的原因是因为他们在论坛的一个好朋友突然消失了很长一段时间，以至于大家都以为他出了意外去世了。但3个月之后朋友回来了，原来他只是去了一个无法上网的地方度假。Slightlymorbid与Deathswitch网站判断用户死亡的方式不同，它不像Deathswitch要用户周期性登录该网站，而是由用户将自己的登录信息告诉值得信任的委托人，在用户出现意外后，由委托人登录该网站手动激活发送电子邮件的程序。



Slightlymorbid的注册用户分为3种，其中“Basic Account”基本账户只允许添加10个好友、一个委托人和一个预定分类；“Full Account”可添加30个好友、5个委托人和4个预定分类；“Premium Account”则允许添加50个好友、10个委托人和4个预定分类。

登录网站后，在“Friends”标签页中可以添加好友及分类（图12），将所有要通过自己死讯的目标都添加到这里面。在“Trusted Contacts”标签页中则可添加可信任的委托人账号，可设置账号并为每个账号设置不同的密码，将这些账号分别告诉自己的亲朋好友，这样每个委托人都可以登录并激活发送程序（图13）。在“Email History”中可以查看邮件发送的记录，并可为每继承者受益人撰写不同的邮件，方法与Deathswitch差不多。



任何事情都可能在任何时间发生
——数字遗产继承问题的探讨

生活在美国佛罗里达州坦帕市的Peter Vogel是一位网络系统管理员，他曾告诉儿子Nathan，密码设置得要足够复杂，不能被别人轻易猜测破解，也不要把密码记录在纸上或其他显眼的地方。然而Nathan在13岁时死于突发性癫痫病，他没有任何线索找到儿子的密码，因此也无法联系Nathan在网络中的朋友，通知他们Nathan去世的消息。Peter Vogel的遭遇说明任何事情都可能在任何时间发生，哪怕仅仅是一个13岁的孩子。当这些事情发生时，每个人是否已做好了足够的安排？

1.信息时代的法律尴尬

在国外，数字遗产引发的问题非常常见，美国海军士兵的Yahoo邮件账号甚至引发了一场官司。2007年，一名美国士兵的家人希望得到自己阵亡儿子的Yahoo电子信箱密码，以便整理他的信件，但雅虎公司一直拒不提供密码。士兵的父亲愤怒之下向法院声请调阅令，Yahoo直到法院判决后才开放了信箱。

与此事件相似的事情正在不断发生，在国内也有同样的新闻出现。湖北岳阳的王先生遭遇车祸去世，他的女友夏小姐想要整理在王先生的QQ邮箱中保存的两人信件和照片。但夏小姐几次与腾讯公司交涉，要求对方提供王先生的QQ密码均没有如愿，因为她无法提交腾讯QQ要求严格的证明资料。

类似的事件反映了邮箱等数字账号遗产的继承，已成为信息时代的法律新问题。各种网络服务商们面临的也是两难处境，一方面要保护用户的隐私权，防止用户的账号被人轻易窃取；另一方面，又有许多难以分清真假的用户去世提供密码的要求。

网络服务商们不得不采取一些特殊的措施：Google表示，只要家属提出死亡证明书，及允许家属存取电子邮件账户的授权书，Google就会让他们存取已故Gmail用户的账户，America Online（AOL）也依循同样的政策。微软则回应：“微软的政策是，只要最近的血亲能证明与死者的关系，就能存取已故用户的Windows Live Mail账户内容（复制在一张CD/软盘上）。我们把政策订得十分重视隐私保护，但同时也尊重失去亲人的家属要求。”而雅虎声称：“用户注册Yahoo Mail账户时，我们对每个会员都许下承诺，会把他们的电子邮件当作私密通讯来对待，把他们的通讯内容视为机密来处理。”除了听从法院命令外，大众无从得知雅虎究竟制定了哪些条件，才能让家属存取已故亲人的电子邮件账户。

AOL发言人Andrew Weinstein对电子遗产问题的看法是：“就财产规划诀窍而论，若是把密码告知家人，或把开启在线存取/银行/证券交易的密码委托值得信赖的朋友或律师管理，事情就好办多了。”许多人都开始将各种网络在线账号密码等视为个人遗产，并开始将它妥善处理，国外许多财产权移转规划律师都建议客户，将网络账号的密码统统抄录在财产规划文件里。上文中提到的Legacy Locker，其市场营销策略也面向从事遗嘱及遗产规划的专业公司和人士，他们会在给客户的提议中把Legacy Locker公司的服务也一并加入，许多人也愿意多花300美元来保证自己家人对数码资产的使用权。

但在国内，相关的数字遗产继承问题在法律上还是一片空白。首先，用户面临的最大问题就是数字账号是否属于可继承的遗产。许多网络公司提供的账号服务，在长期不使用的情况下可能会被提供服务的公司收回，电子邮箱之类长期未登录则会被注销。另外，数字遗嘱也未必具有法律效力，只保存在计算机中却没有签名和见证人的数字遗嘱很可能不被认可。

2.别把密码带进坟墓

QQ、邮箱、游戏账号和装备等，都可视为数字遗产，它的继承是一个问题。同时，每个人都在网络上有一个或多个虚拟身份，当一个人突然死去后，如何来处理留在网络上的这些关系呢？

有一名很著名的《魔兽世界》网络游戏玩家，很长时间未登录自己的账号，他在游戏公会中的朋友们都以为他暂时离开这个游戏。许多人还给他留言，等待他回来继续战斗。然而直到他去世数月后，游戏公会才得到了他去世的消息，公会中的所有人都震惊了，很多人对未能及时知道这个消息替他送行而沮丧。

这个事例令人遗憾，但也告诉我们一点：不要将密码带进坟墓，特别是在网络深深渗透到生活中的今天。我们期待着各种数字遗产继承服务能够更加完善，数字遗产的法律问题也能得到解决。



■北京 黑虎制造

用摇滚乐对抗虫灾

http://jandan.net/2009/04/29/cricket-plague.html

美国内华达州Tuscarora近来一直受到虫灾的困扰，主要是蟋蟀。在这里你到处能够看到了蟋蟀的影子，它们从春天走来，一直要呆到夏天结束才会离去，大量的蟋蟀让当地居民不堪骚扰（大家都知道蟋蟀这个玩意是要叫的吧……）。不过当地人在和蟋蟀们的长期拉锯战中，也学得了一身的本领。他们从3年前就发现了一个惊人的秘密：这些成天闹哄哄的蟋蟀最讨厌的东东不是杀虫剂，而是Rock&Roll摇滚乐，具体说来是Led Zeppelin/齐柏林飞艇乐队和滚石/Rolling Stones。

于是，春天来了，蟋蟀们出来了，摇滚乐也奏响了。你可以想象当地人会把村头广播站信号延伸到田间地头，使用低音炮对准蟋蟀的聚点，开足音量，加大马力：Boom！然后蟋蟀们就Stairway to Heaven了……

海绵宝宝打泡泡

http://www.yuzhua.com/html/shuangren/20080830/497.html#2



这个家喻户晓的动画人物在此展开了一系列的打泡泡活动。游戏中，玩家需要使用海绵宝宝手里的弹力球先后击中两个相貌一样的人物，相同的人物就会消失，每关中会有一个海绵宝宝的朋友是单独的，只有清空其他人物才算过关。在点击相同人物的同时，会不断有气泡、海胆等物体从屏幕下面冒出来，点中即可加分。到第三关就会有大钩子下来钩走游戏人物啦，动作要快，如果被钩走一个也不必担心，只要你能点中海星就可以消灭单独的那一个了。越到游戏后期，难度越大，总共有8关供“海绵宝宝”迷们挑战。



火星仪

http://item.rakuten.co.jp/2han/10000186/

小时候对什么都充满好奇，看着家里的地球仪，想象着世界另一端的样子。但是随着年龄和知识的增长，越发觉得这个世界无趣，因为未知的东西越来越少了，就像Jack船长说的：世界变小了。不过，就算你再怎么游历世界，火星对你来说总该是个新鲜和充满未知的地方吧，相信这个由日本人根据NASA的火星观测数据制造的火星仪，可以然你重新燃起探索的欲望。这个火星仪直径26厘米，比例尺为1:26 000 000，原材料是用再生纸加工而成的。火星仪上详细标注了目前探索到的火星地形地貌，还有官方命名的地方。通过这个火星仪，人们既可以学习火星知识，也可以在遇到迷路的火星人时展示以帮助对方，闲着没事的时候还可以把它顶在鼻子上像大独裁者一样玩杂耍。



月球墓地

http://www.boingboing.net/2009/05/08/your-ashes-on-the-mo.html

人活着为了一套房子奔波，还可能奔不上，死了之后也要有一块墓地。不过照目前这个人口增长幅度看，很快连墓地都要奔不上了。但不管怎样，总不能让大家摞着埋吧，于是有人开始打月球的主意。月球环境确实不适合人生存，不过死人又会在乎什么呢？早在2008年，美国Celestis公司就曾打算推出服务，把人死后的骨灰送往月球。现在，他们决定让这个服务彻底面向普罗大众，只要你有钱都能参与进来，2011年这个项目将全面启动。

从这个网站上我们了解到了Celestis公司的服务报价：

普通用户，支付9995美元，可让1克骨灰登月。

一级用户，支付14995美元，可让2克骨灰登月。

二级用户，支付19990美元，可让7克骨灰登月。

终极用户，支付29985美元，可让15克骨灰登月。

以上费用同时也包括1名亲友实地目睹火箭发射，以及相关过程制作成DVD。

不过，你不用妄想争当第一个埋葬在月球的人了，1999年Celestis就已经请求NASA将已故天文学家Eugene Shoemaker的骨灰通过勘探者号送入月球了。



Your ashes on the Moon

POSTED BY CORY DOCTOROW MAY 8, 2009 3:46 AM | PERMALINK

Back in 2008, Space.com covered Celestis's plan to expand their shoot-your-remains-into-space program to include sending a vial of your ashes to the Moon. The article says that the service will be available in 09, but Celestis's website currently says that the it won't "launch" until 2011.

A small portion -- 1 gram -- of the encapsulated cremated remains of one person can be sent to the moon for $9,995. The price includes the option of watching the launch, an inscription of the deceased's name on an accompanying plaque, and complimentary scattering of the remainder of the remains at sea near the launch site.

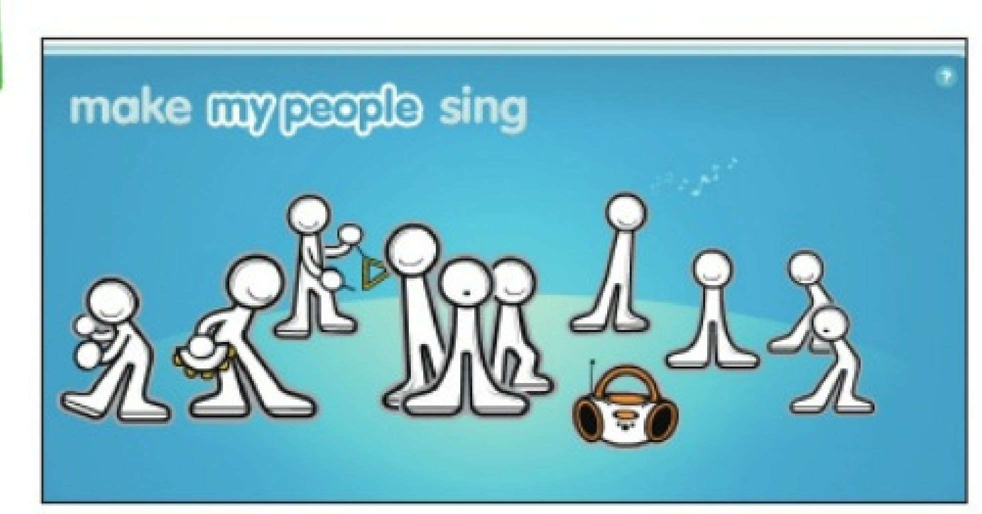
For $29,985, Celestis will launch 14 grams total of the cremated remains of two people together...

Future customers won't be the first people to have their remains spread on the moon. In 1998, Celestis, at the request of NASA, provided a Luna Flight Capsule to the family and friends of the late legendary astronomer and planetary geologist Eugene Shoemaker. The Celestis Flight Capsule, containing a symbolic portion of Shoemaker's cremated remains, was attached to NASA's Lunar Prospector spacecraft and launched on a one-year mission orbiting the moon.

俺的小乐队

http://www.mypeople.com/sing/index.html

在这里你可以拥有一支自己的乐队，点击每个人物即可发出相应的声音和配乐，乐队的成员们还会做出相应的敲打动作，人物造型非常可爱，如果搭配得当，音色那是相当的甜美。在其官方网站上还提供多种不同组合，你可以通过互联网将自己制作的音乐发给全世界的朋友们共享。



GPS定位不靠谱

http://news.slashdot.org/article.pl?sid=09/05/14/2223226

这年头，对什么都得有个扬弃的态度。手机上装的GPS确实帮助过我很多次，但上周末它要求我在一座大桥上右转，好在我没有教条到自杀的程度。受多种复杂因素的影响，到2010年新的GPS卫星发射上天之前，目前头顶上的GPS 卫星由于各种问题它们的精度已经不如当年了。从这个网站上我们得知，按照美国政府4月份发布的一份报告来看，最新的GPS卫星发布已经推迟到2009年11月。而目前的卫星由于维修、承受负荷等关系，假如维修再跟不上的话，它们的精确度就会逐年降低。到2017年，GPS精度将降至仅10%。



专业爬电线杆机器人

http://www.designboom.com/weblog/cat/16/view/6367/rise-v3-pole-climbing-robot.html

我们经常能在各种媒体上发现，原来国内外的生活习惯差距这么大，他们的消防队员经常要为邻居老太太救援困在树上的猫。现在，这种差异就要不存在了，因为他们的消防员很快就不必为了这点小事亲自爬树了，来自Boston Dynamics公司出品的RiSE V3爬电线杆机器人将可能代劳。RiSE V3 外形丑陋，个头只有一条成年狗那么大（71厘米），不过它的本领不小，而且很专项，那就是擅长垂直爬行，当然，它也能在平地上进行爬行移动。从这个视频上我们可以看到RiSE V3的行动状态，它垂直爬行速度能够达到每秒22cm，虽然慢了一点，不过好在不用人再冒着摔下来的危险了。RiSE V3未来将用于救援、侦查以及贴小广告，这只是机器人技术在日常生活领域的一次简单尝试，笔者唯一的疑问是，不知道开发者有没有针对我国这种滑溜溜的水泥电线杆的设计。P



有备无患——电脑备份完全手册

■北京 江北书生

关键字：系统备份 软件备份 设置备份

第一部分 系统备份

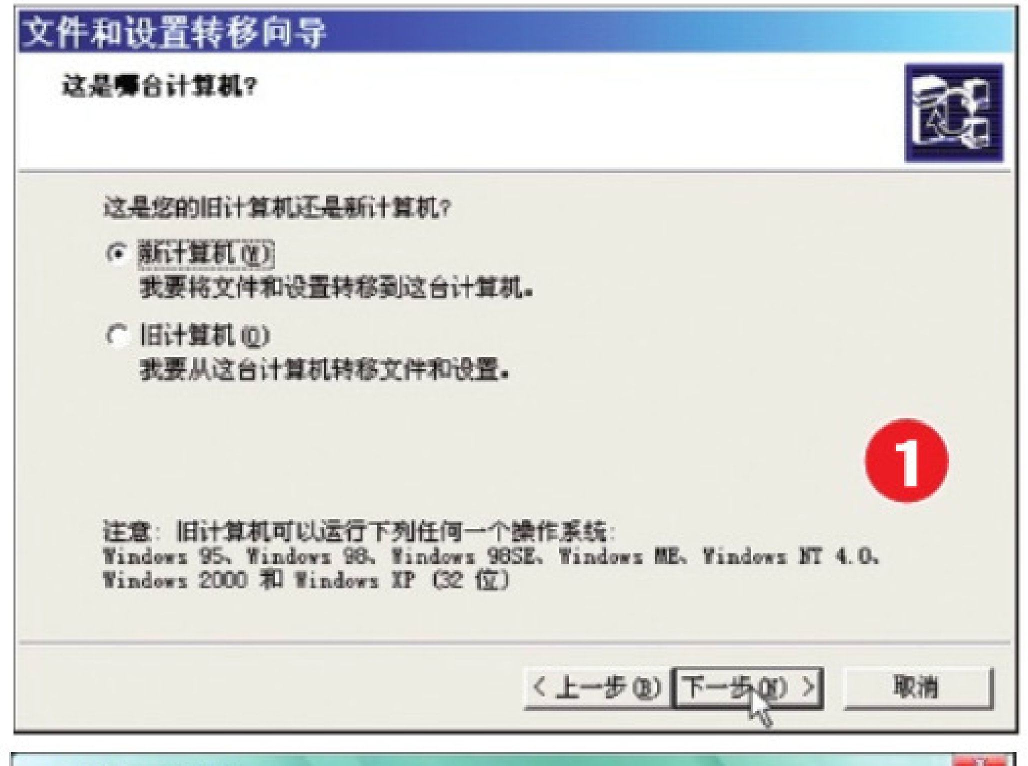
病毒木马横行，再加上软件兼容性问题和操作失误等，系统常常会意外崩溃，因此平时需要做好备份以便需要时进行恢复。即使进行了很好的维护，系统运行时间太长也会臃肿造成运行缓慢，系统的备份还原需要注意方方面面，除了操作系统本身的备份外，还需要包括相关的驱动和系统设置信息等备份与恢复。

一、Windows系统的环境备份/还原

Windows系统的界面很友好，硬件兼容性也好，但就是容易崩溃。时间一长，免不了要重新安装系统。但是这样一来，其中的设置等需要重新设置。不过幸运的是，通过Windows自己的功能，就能把一些重要的环境备份出来。

1.WinXP中文件和设置转移向导

如果使用WinXP，则可打开WinXP光盘的Support\Tools文件夹下的Fastwiz.exe，启动“文件和设置转移向导”，之后就会出现一个“文件和设置转移向导”窗口（图1）。选择“旧计算机，我要从这台计算机上转换文件和设置”单选按钮，顺着向导即可将当前的个性设置导出到一个文件中。要恢复设置时，选择“新计算机，我要将文件和设置转移到这台计算机”单选按钮，再选择先前备份转移信息的文件夹。



2.Vista中的Windows轻松传递

如果使用Vista，选择“开始”→“程序”→“附件”→“系统工具”→“Windows轻松传递”，打开“Windows轻松传递”窗口（图2）。先选择“我的旧计算机”单选按钮，顺着向导即可将当前的个性设置导出。以后重新安装系统可再次执行它，并在打开窗口中选择“我的新计算机”，再选择先前备份转移信息的文件夹。



3.Windows 7中的Easy Transfer

打开Windows 7光盘Support\Migwiz下的Migsetup.exe文件，之后就会出现一个Windows Easy Transfer（Windows轻松传送）窗口（图3），通过它可把Windows 7中的个性设置保存到文件中，也可把保存的设置文件导入到当前系统中。使用起来非常简单，大家一用就会，非常实用。



二、驱动程序的更新与备份

驱动相当于在操作系统中建立的一个平台，硬件只有在这个平台上才能正常工作。所以为系统中的驱动做备份很有必要。不过在备份前，最好将其更新到最新版本。

1.更新驱动

下载并安装驱动精灵2008，单击“驱动更新”，然后设置相应的更新方式即可自动更新（图4）。

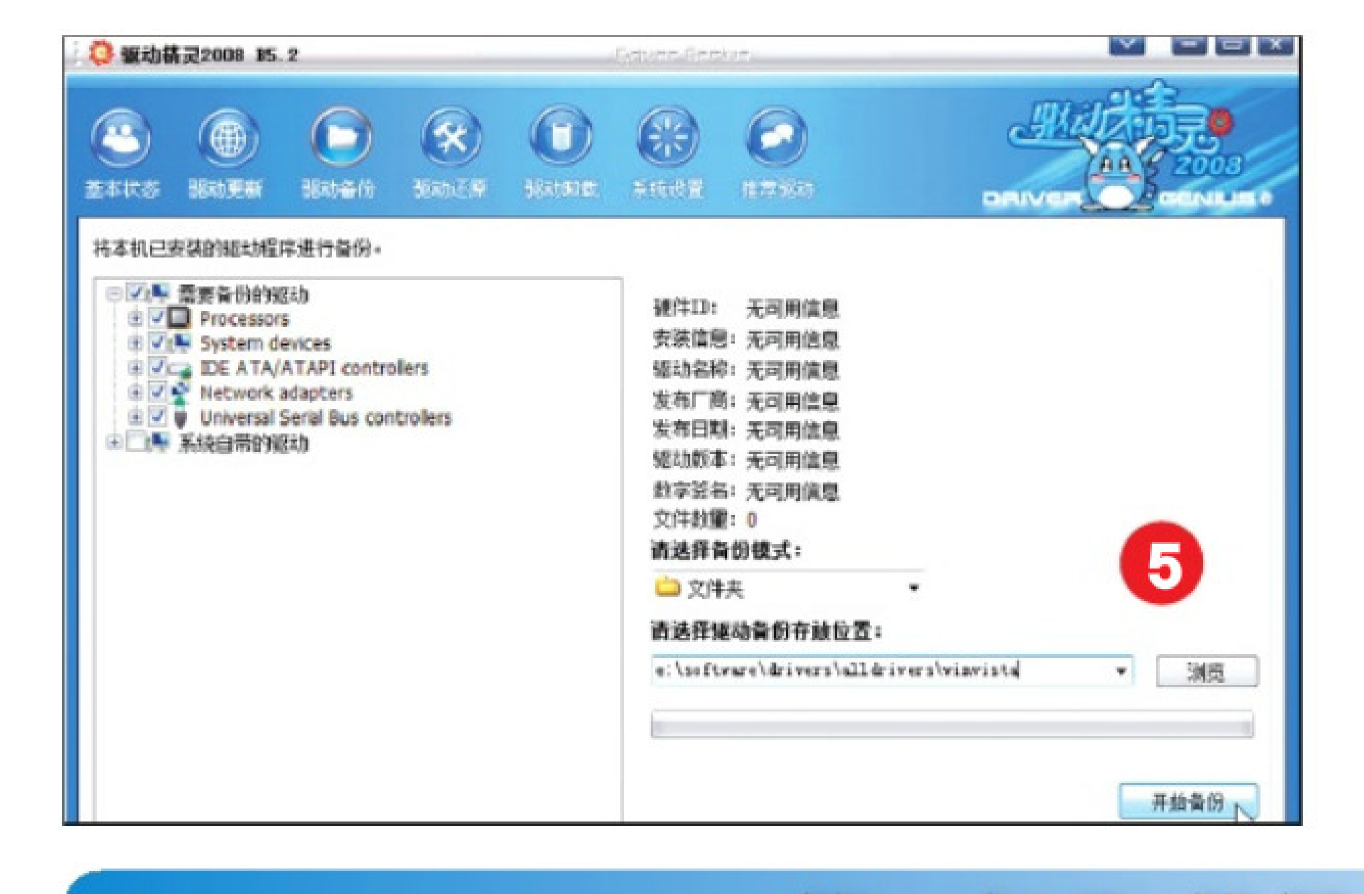


2.备份驱动

单击“驱动备份”标签，再勾选“需要备份的驱动”项，然后选择“备份模式”为“文件夹”，设置好备份文件夹，本例为E:\Software\Drivers\Alldrivers\Winvista，再单击“开始备份”按钮（图5）。

3.还原驱动

单击“驱动还原”标签，再单击下拉列表框，选择“文件夹”，单击其后的“浏览”按钮，打开备份文件夹，如E:\Software\Drivers\Alldrivers\Winvista，再单击“开始还原”按钮（图6）。





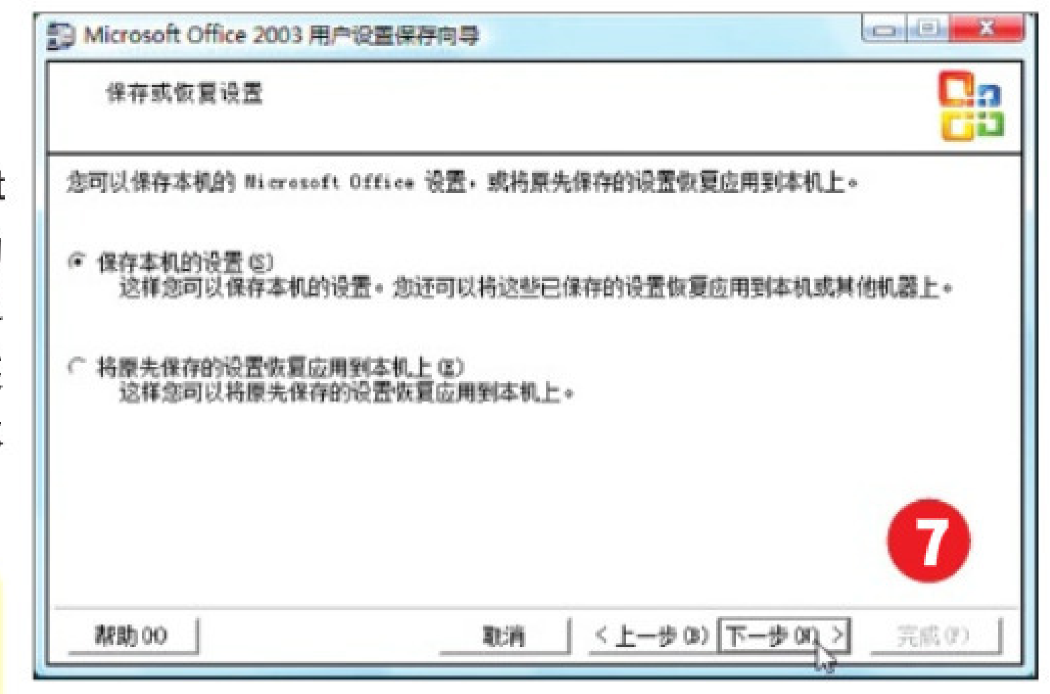
第二部分 软件设置的备份还原

每次重装系统后，最烦人的事情就是一个个安装常用软件，外加上按照自己习惯进行设置，这是比重装系统更繁琐耗时的事情。许多用户常常将常用软件下载放在硬盘中，但是软件更新越来越快，经常需要重新下载。我们可在重装或恢复系统前，将各种常用的软件备份起来，以便在新系统中快速完成安装，回到熟悉的操作环境中。

一、Office的备份与还原

1.Office设置的备份与还原

单击“开始”→“程序”→“Microsoft Office”→“Microsoft Office工具”→“Microsoft Office 2003 用户设置保存向导”命令启动“用户设置保存向导”，再选择“保存本机的设置”选项（图7），单击“下一步”按钮，把设置保存到扩展名为OPS的文件中。重新安装Office后，再重新启动此向导，选择“将原先保存的设置恢复应用到本机上”项，顺着向导即可恢复。



小提示

Office 2003和Office 2007都可提供类似的功能，操作相差无几。

Office中的模板分为两类：一是系统向导和模板，第二类为用户自定义模板。而Office的系统向导和模板默认安装在C:\Program Files\Microsoft Office\Templates\2052文件夹中。而用户自定义模板存放的位置会因为Windows版本的不同而不一样：对于WinXP用户，自定义模板会放到C:\Documents and Settings\用户名\Application Data\Microsoft\Templates文件夹下（Office 2003）或"C:\Documents and Settings\用户名\我的文档"文件夹下（Office 2007）。对于Vista/Win7的用户，自定义模板会放到C:\Users\用户名\AppData\Roaming\Microsoft\Templates文件夹下（Office 2003）或C:\Users\用户名\Documents文件夹（Office 2007）。

2.备份出安装序列号

忘记Windows和Office的安装序列号不是一个好事，不过可从http://jaist.dl.sourceforge.net/sourceforge/keyfinder/keyfinder.2.0.1.zip处下载Magical Jelly Bean Keyfinder 2.1 Final，双击后即可查看到Windows、Office的序列号（图8）。

8

还可将Office 2003/Office 2007的序列号写入到安装文件中，在安装时就不必再输入了。先把光盘安装（夹）文件全部拷贝到硬盘上，如果是Office 2003，请修改Files\Setup\Setup.ini>文件，在[Options]节下的Pidkey=后面写上24位序列号；如果是Office 2007，则修改ProPlus.WW\Config.xml，在其下添加一行代码（图9），其中X是Office 2007的序列号，其中不加"-"，最后可把这些文件刻录到光盘上。

9

3.EmEditor

安装最新版本的EmEditor，然后选择"工具"→"导入和导出"，再在打开的窗口中将当前设置备份成文件或从备份文件中恢复设置。

二、我的文档的备份

"我的文档"文件夹的位置是可自己说了算的，我们可将它从C盘上移出，就算系统崩溃，其中的文件也不会受损。右击桌面上"我的文档"图标，选择"属性"命令打开其属性对话框，单击"目标文件夹"标签，在"目标文件夹位置"下的输入框输入路径D:\My Documents（图10），如果文件夹不存在，会弹出对话框让新建一个该文件夹。单击"确定"按钮，"我的文档"路径就会改变，当弹出"移动文档"对话框时，单击"是"按钮则会将原文档中的文件都移动到新文件，单击"否"按钮则只改变"我的文档"的位置，以前的文件依然保留在原来的文件夹中，一般单击"是"。

10

三、输入法的备份与恢复

1.在线备份法

对于搜狗拼音，可右击输入法条，选择"登录通行证"，在打开窗口中输入通行证（可用Sohu邮箱账户和密码登录）。再右击输入法条，选择"设置属性"，打开窗口中单击"通行证"标签（图11），可看到相应的功能按钮。默认情况下，4小时会自动同步到服务器一次，也可手动操作。以后在别的机器上登录通行证就可获得自己的设置，搜狗五笔与搜狗拼音输入法类似。

另外，对于Google输入法，可选择"属性设置"，在打开窗口中单击"网络同步"标签，再勾选"自动同步用户词典和设置"复选框，再输入Google账户和密码即可。当然，也可单击"立即同步"来立即同步（图12）。QQ输入法同样具有类似功能。





2.万能五笔

万能五笔将其自定义的词组放在其安装文件夹下的User_add.txt文件中，其设置保存在安装文件夹下的Wnwb.ini文件中。大家只要把这两个文件备份一下，重装系统后直接将备份的文件拷贝到万能五笔输入法安装文件夹下即可恢复先前的词组和设置。最好安装此软件时，直接将它安装在非系统分区上，就不需要备份，重装系统后，在桌面上建立一个快捷方式就可直接使用了。

3.紫光华宇拼音

右击紫光拼音输入法状态条，选择“设置”命令，在打开窗口中单击“输入法设置”→“高级设置”，再在打开窗口下方“数据文件自动备份目录”后面单击“浏览”选择要备份的目录，单击“备份”即可将文件和设置保存在选择的目录下（图13）。当重新安装紫光华宇拼音输入法时，再打开上面的窗口，单击“恢复”，之前保存的设置和自定义文件即可恢复，再不用重新进行其他设置。



四、使用迅雷软件助手备份/还原软件

平时用电脑时，一定有自己喜欢的软件，如果能将它们保存在迅雷服务器上，当换了机器或重新安装系统后能自动安装就好了。通过迅雷软件助手，就可帮解决重装软件的各种烦人的事情。

从http://down.sandai.net/bibei/XLSoftManager.exe处可下载到最新版的迅雷软件助手1.5，之后安装并启动之。单击“首页”窗口中“本机软件备份”下的“查看备份软件”按钮，然后输入雷友账号和密码。之后，迅雷软件助手会为查找机器上已安装的软件，并提示添加，单击“立即添加”按钮将其保存到的列表中（图14）。下次换了机器环境或重新安装系统后，只要安装迅雷助手，再按上面步骤切换到刚才的窗口，就可选中相应的软件或直接选中最下方的“选择全部未安装软件”，再单击“安装选中软件”按钮来下载并安装备份的软件了。

另外，迅雷软件助手还能自动更新软件数据库，一旦发现可更新的软件，则会弹出如图15所示窗口让来更新，总能用上最新软件。

另外，迅雷软件助手是一款系统辅助工具，提供常用软件一键下载安装、基本的系统安全检测，方便用户在装完操作系统后快速完成软件安装及漏洞修复。内置的无插件软件列表、安全功能，保证用户在不受恶意软件病毒感染情况下，快速获得安全的工作环境。

五、多媒体类软件

1.Foobar2000

打开Foobar2000，再选择“文件”→“参数选项”，单击左侧“常规”项，然后选择“配置文件位置”下的“程序安装文件夹”（图16）。之后，可在Foobar2000安装文件夹下发现Foobar2000.cfg文件，将此文件夹备份。以后如果重新安装了Foobar2000，只要将它拷贝过去即可。

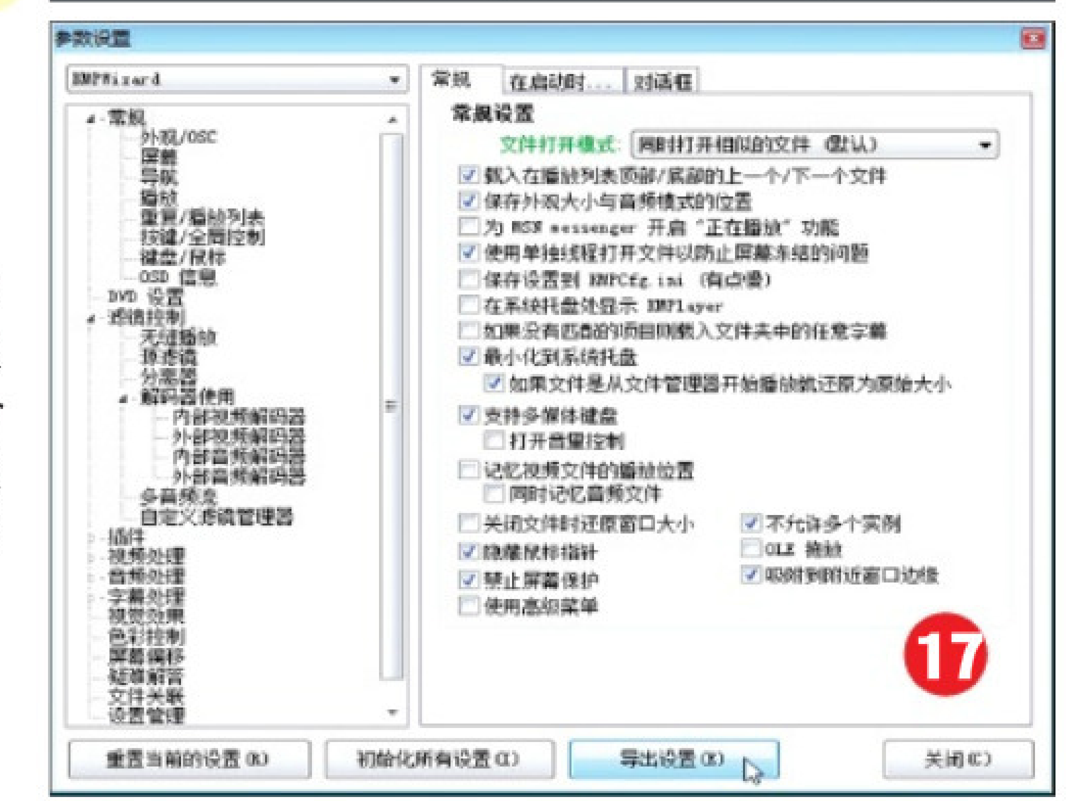


小提示

在Foobar2000安装文件夹下的Playlists子文件夹下保存有播放列表，大家也可自行备份。

2.KMPlayer

KMPlayer中的设置项较多，时间一长，就难以记得了。不过，它为提供了导出设置的功能，右击KMPlayer，选择“选项”→“参数设置”，再单击窗口下方的“导出设置”按钮（图17），之后KMPlayer会弹出一个窗口，可将设置保存为—REG文件。重新安装KMPlayer或换了电脑后，直接双击该REG文件导入注册表，即可快速用上自己的设置。



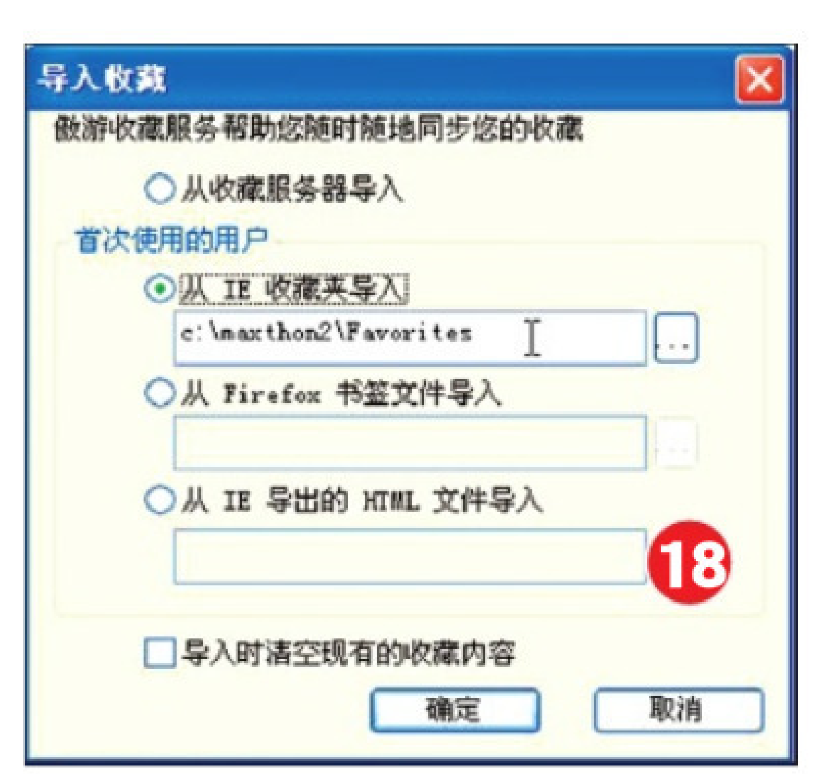
第三部分 常用网络资源备份还原

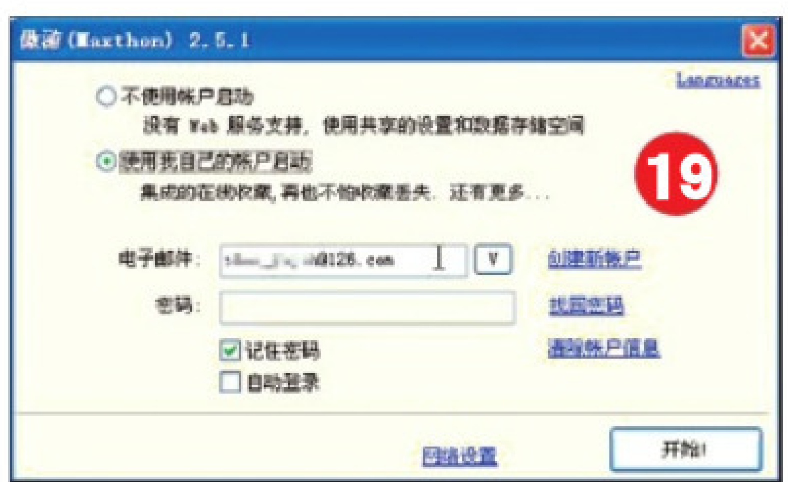
如今是网络的天下，没有网络将寸步难行，在网络世界里，有很多东西值得备份：收藏夹、RSS列表、电子邮件、联系人、上网环境、聊天记录、生动表情等。现在网络带宽的增加和存储成本的下降，为网络保存提供了可能，随着云计算的兴起，所有这些都变得很容易，而且多数服务都是免费的。

一、用Maxthon 2/腾讯TT来备份收藏夹

可把多个系统中的收藏夹保存到Maxthon 2中，而且无论在哪里都能随时使用。先在C:\Maxthon2下建立一文件夹，命名为Favorites（即建立一C:\Maxthon2\Favorites文件夹）。然后把多个系统中的收藏夹（一般在%userprofile%\Favorites文件夹下）拷贝到C:\Maxthon2\Favorites下，接着打开Maxthon，选择“收藏”→“更多操作”→“导入收藏”，然后选择第一项，再指向C:\Maxthon2\Favorites（图18）。之后，选择“收藏”→“Favorites”，可即看到相应的收藏夹。

接着重新启动Maxthon 2，在打开如图19所示窗口中选择第二项“使用我自己的账户启动”，这样所有的设置将保存在服务器上（如果没有账户，请自行免费注册）。也可手工选择“收藏”→“更多操作”→“同步在线收藏”，同步收藏夹。





小提示

选择“文件”→“用户数据上传下载”，之后选中所有的选项，再单击“上传”可将设置上传至服务器，方便日后再次选择该命令来下载相应设置。

先登录QQ，然后在腾讯TT中单击“收藏”→“QQ网络收藏夹”即可看到的网络收藏夹，在这里，还可导入、导出和整理网络收藏夹。只要登录QQ，收藏夹就会保存在网络上，随时使用。

二、电子邮件账号的备份

电子邮件是重要的应用，也是互联网的基础应用，因此做好电子邮件账号的备份非常关键。

1.备份Outlook Express/WLM账户

在OE中选择“工具”→“账户”，选择一个账户，单击“导出”按钮即可把选中的账户设置信息导出为扩展名为IAF的文件，以后可通过“导出”上的“导入”按钮导入（图20）。

如果使用Windows Live Mail，同样选择“工具”→“账户”，之后再导出相应的账户信息即可（图21）。特别说明，WLM可导入OE中导出的账户信息。

2.备份Foxmail账户

平时可只备份出一个绿色的Foxmail电子邮件系统，只有邮件账户和地址簿、模板、签名等信息，这样就算哪天电子邮件程序遭到损坏，也可随时使用。只要进入Foxmail安装文件夹下的Mail子文件夹，将其下所有的*.ind、*.indx和*.box文件删掉即可，也可编写一个批处理文件，如Delmail.cmd，内容如下：

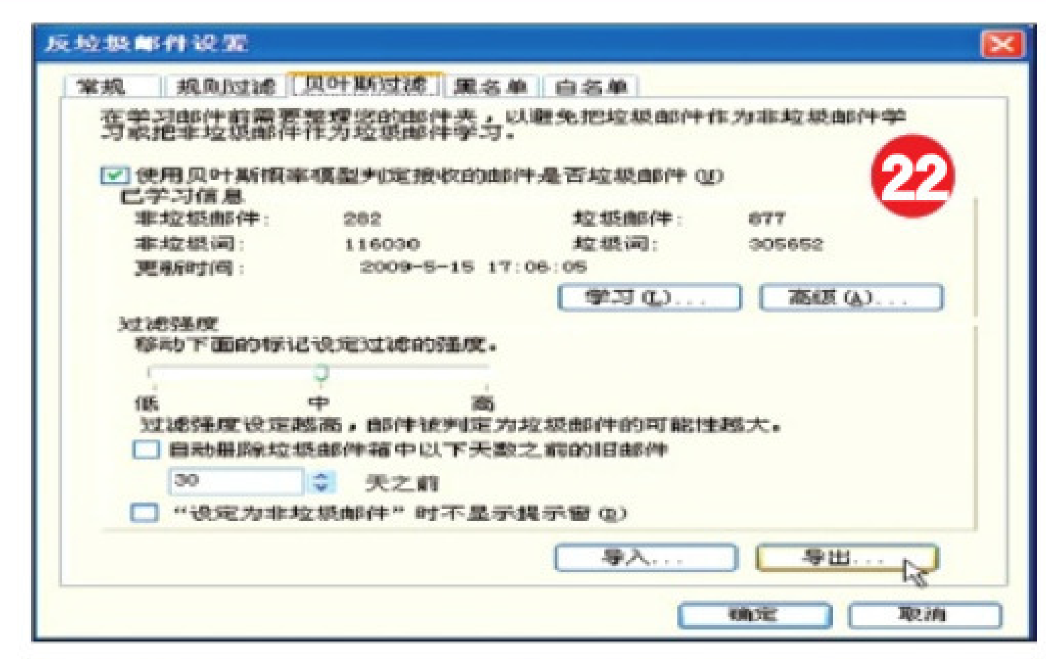
```
@echo off
del *.ind *.indx *.box /s /q
```

进行这样处理后，重新启动Foxmail，会发现电子邮件中所有邮件都不见了，最后把这个Foxmail文件夹备份到另外的文件夹中即可。

3.Foxmail中的反垃圾邮件设置

Foxmail最引以为豪的就是它的贝叶斯过滤和黑白名单的反垃圾邮件功能，在以前版本里，可通过替换相关的文件来“导入”已学习的贝叶斯过滤文件和黑白名单。不过这些方法对于初学者来说有些为难他们，稍有不慎，可能导致Foxmail不能正常执行。

在主窗口里点击菜单“工具/反垃圾邮件功能设置”，在打开的“反垃圾邮件设置”窗口切换到“贝叶斯过滤”，单击“导出”按钮将Foxmail学习的贝叶斯过滤文件保存（图22）。除了备份保存的文件外，还可将此文件发给好友，让好友也共享你的“学习”成果。如果还添加了黑白名单，同样在“黑名单”和“白名单”标签里操作即可。

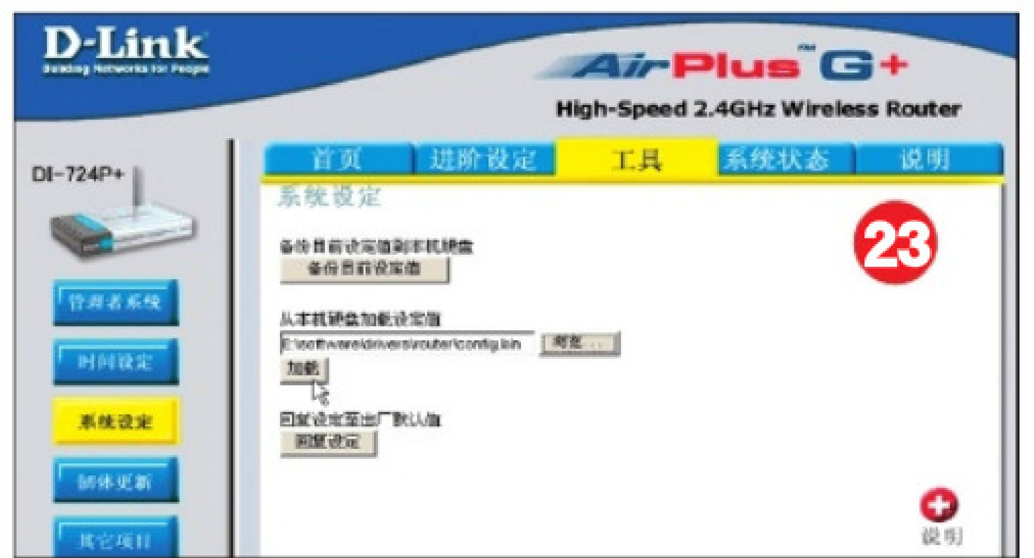


三、上网环境备份

很多菜鸟并不会设置上网环境，因此有必要将其备份，必要时方便恢复。

1.路由器环境备份

无线路由器中保存有多种设置，时间一长，自己都会忘记。这时可通过无线路由器中自带的备份功能将设置备份下来，便于日后恢复：登录无线路由器，再单击“工具”标签页，然后再单击左边的“系统设置”项，再在打开窗口中单击“备份目前设置值”按钮，即可将当前的设置保存到硬盘上。日后，可单击“从本机硬盘加载设置值”旁的“浏览”按钮，选择先前保存的设置，再单击“加载”按钮即可（图23）。



2.网卡设置的备份

Windows的不稳定性是众所皆知的，而现在网络环境也比较复杂，需要经常进行设置，尤其是无线网，需要设置SSID、IP地址、WEP加密设置等。如果系统坏了，重新设置比较麻烦。而市面上虽然有相应的工具来提供备份和恢复功能，多数是共享软件，影响使用，而且安装太多软件也会影响系统性能。事实上，当前网卡的所有设置都可通过WinXP自带的Netsh命令来备份/恢复设置。先建立一个Netbck.cmd批处理文件，在其中输入：netsh dump >d:\drivers\netbck.txt，再建立一个Netrec.cmd，在其中输入：nesh exec d:\drivers\netbck.txt。双击Netbck.cmd会将当前网络设置备份到D:\Netbck.txt文件中，系统崩溃重新安装后，双击Netrec.cmd则可从D:\Drivers\Netbck.txt文件中恢复网络设置。只要将这两个批处理和机器硬件驱动程序放在一个文件夹下（如D:\Drivers）即可使用。

3.用专用程序来备份/恢复

除此之外，还有专用的网卡程序，如Intel的ProSet或IBM的Access Connections都提供了专门针对网卡的设置、备份和恢复功能，而且多数程序经过修改后可适用普通网卡。

四、让IM聊天记录和形象图标如影相随

1.哪些需要备份

IM工具中要备份的主要是聊天记录和形象、可爱的图标，要保存这些往往比较简单。

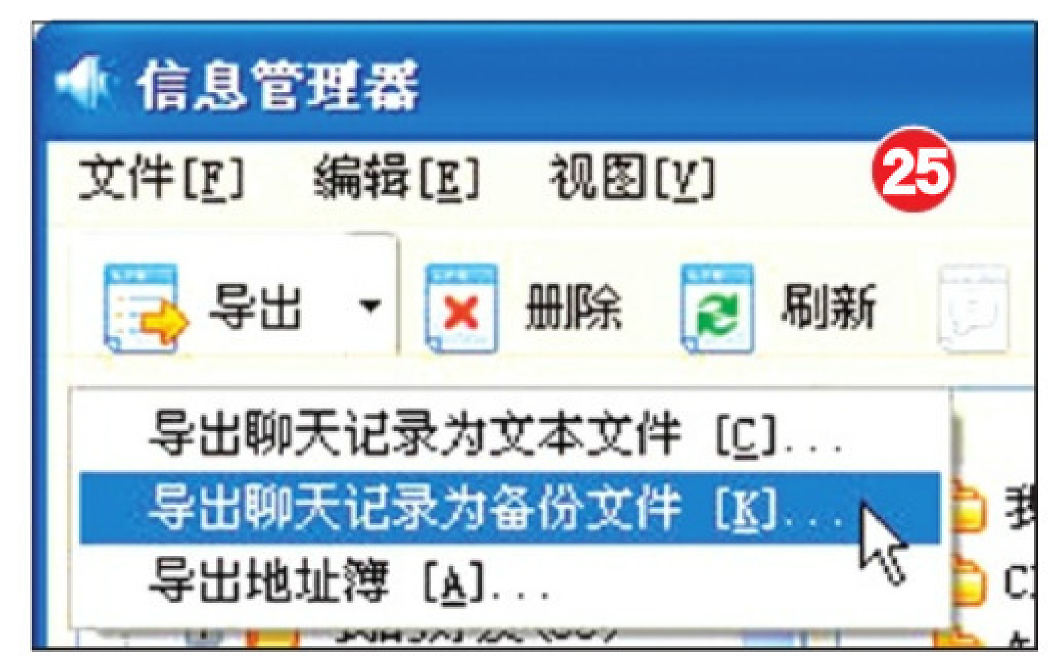


2.用QQ保存聊天记录和表情（会员）

QQ允许会员的聊天记录和图标漫游，只要打开“聊天记录”窗口后单击“聊天的记录漫游”标签，然后在其中选择相应的方式即可（图24）。另外，会员只要单击表情图标，选中“本组表情漫游”复选框即可保证该组自定义表情会自动上传至服务器，在异地登录时就会自动下载到本机，并可使用。

3.用QQ保存聊天记录和表情（非会员）

如果是非会员，则必须将QQ安装到非系统盘上，这样系统盘崩溃掉后也同样可登录QQ并使用其中的聊天记录和表图。如果要手工备份，只要把QQ安装文件夹下以QQ号为名的文件夹备份即可。



4.将QQ的聊天记录手工导出保存

在QQ上单击菜单，选择“好友与资料”→“消息管理器”，在打开窗口中选中“所有分组（QQ好友）”，单击“导出”→“导出聊天记录为备份文件”（图25），将其导出为BAK文件。以后单击“文件”→“导入”命令即可导入备份的BAK文件。

5.备份MSN聊天记录

尽管MSN本身就有保存聊天记录功能，但不够专业。可从http://www.msgpluslive.net/download/?lang=zh-cn处下载并安装Messenger Plus! Live 4.70.334，然后选择“Plus!”→“偏好设定及选项”，再单击“会话”标签，然后修改保存文件夹，并设置为保存格式为文本格式（图26），这样聊天记录就会被保存到相应的文件夹下了。还可单击窗口左下角的“导入/导出”，然后按照向导即可的设置保存起来，供以后导入使用。



6.备份MSN联系人列表

尽管MSN可将联系人和分组信息保存在服务器上，但也可防止在MSN账号丢失后丢失所有的联系人，先将他们保存下来：选择“联系人”→“保存即时消息联系人”（图27），可将组中的联系人信息保存到CTT文件中，以后可选择“联系人”→“导入即时消息联系人”加载导入。



五、打造自己的绿色网络软件

绿色软件的优势就是免安装，设置都保存在软件文件夹内无需重复设置。有人将一些流行软件制作了绿色专用版，即Portable版，如Portable Firefox、Portable MPlayer等，可在http://portableapps.com/去下载试用。下面以Portable Firefox为例进行介绍，其他软件类似。



1.下载Portable Firefox

先登录http://portableapps.com/apps/internet/firefox_portable，下载Portable Firefox 3.0.10。然后双击它，将其安装到一文件夹，如J:\Software\Nettools\PortableFirefox\（图28）。

2.汉化软件

接着再从http://nj.onlinedown.net/soft/3600.htm处下载Mozilla Firefox 3.0.10简体中文版，安装时选择定制安装（图29），并将它安装到移动硬盘上，如J:\Software\Nettools\PortableFirefox\App\Firefox\，这样Firefox将是最新的简体中文版。



3.使用软件

直接打开U盘或移动硬盘上的PortableFirefox文件夹，双击其中FirefoWinXPortable.exe程序即可启动Firefox浏览器。接下来的操作包括添加收藏夹或安装一些组件（Add-ons），都会被记录在U盘或移动硬盘中下，即使换了机器，只要打开根目录PortableFirefox文件夹下的FirefoWinXPortable.exe程序即可使用自己的设置（包括自己添加到收藏夹中的网站链接），这样，Firefox就成了一个真正的绿色软件了。

Firefox的设置默认保存在系统盘，所有设置保存在C:\Documents and Settings\用户名\Application Data\Mozilla\Firefox\Profiles文件夹下的诸如zg0g9u3g.default子文件夹中。Chrome则将所有设置保存在C:\Documents and Settings\用户名\Local Settings\Application Data\Google\Chrome\User Data文件夹下。可将这些设备文件拷贝出来，并复制到绿色版下的Data\Profile子文件夹下即可生效。

登录http://portableapps.com/可下载到不少的Portable系列的网络软件，直接解压或安装到移动硬盘上即可使用。

六、RSS列表的备份

很多人使用的是客户端程序来读取RSS内容的。事实上，我们有时不必安装客户端，可使用很多其他方法来阅读RSS：可以使用电子邮件程序，如Foxmail和Dreammail均提供类似功能；在线阅读，比如抓虾、鲜果、飞鸽、飞豆等RSS阅读网站，它就像RSS阅读软件，可在线聚合各类RSS新闻资源，使新闻收集和阅读更加方便；浏览器软件，如IE7开始就内置了RSS阅读器，Maxthon2也内置了RSS阅读功能；还有工具条，如RSS Feeds Toolbar、新浪点点通等；当然，还有一些专业的客户端程序，如周博通、看天下、点点通、新闻蚂蚁、Feed Demon、Mozilla Thunderbird、iSpace Desktop、Sharp Reader等。

用IE7/8备份列表

只要启动IE7/8，按下Alt键，然后选择“文件”→“导入和导出”命令，在打开窗口中选择“导出源”，单击“下一步”，然后即可将其导出为OPML文件。P

曙光
——Windows 7 RC简析

■广东 GZ

关键字：Windows 7

随着Windows 7 Release Candidate（Win7 RC）版本正式向终端用户开放测试，微软终于揭去了Win7走向市场最后一层神秘面纱。候选版本的测试意义主要在于除错，后期通常不会再加入新的功能，也就是说Win7 RC版本基本上可一窥正式版的功能全貌。那么Win7是否只是Vista的简单延续？下面告诉你Win7中全新的特性。

一、外观界面显示

Windows7的外观界面和Vista非常相似，但实际上Win7的外观界面包含了大量改进，Aero主题不再是摆设，其优势得到充分利用，大大提升用户的操作效率和应用体验。

1.任务栏缩略预览

Win7拥有全新外观的超级任务栏，其超级之处来源于众多改进后的强大特性。同样是任务栏缩略窗口动态预览功能，Win7已拥有多窗口或多标签内容同时预览的能力，更让人兴奋的是，对于多标签应用程序，Win7任务栏预览功能可让用户精确切换到某个标签。

当然关键的是Win7的窗口预览功能和“Aero Peek”特性紧密结合在一起，当鼠标停放在某个程序对应的某个窗口或标签的缩略图上时，“Aero Peek”会让指定的程序窗口或标签正常显示在桌面，而所有其他应用程序窗口则会变成透明，只在桌面上留下半透明窗口边框，用户可借助“Aero Peek”特性轻松预览窗口或标签内容，只要鼠标离开任务栏预览缩略图，则桌面上的应用窗口都会恢复原有状态（图1）。



2.任务栏程序停靠

Win7的任务栏可非常快捷地将某程序吸附到任务栏上，这就意味着即使应用程序已退出，该程序的图标依然会显示在任务栏上。这种设计至少带来两个好处，首先通过这种方式，Win7的任务栏削弱了快速启动工具栏在启动和切换应用程序方面的差异，只要简单点击任务栏上对应的图标即可实现；其次为无窗口的应用程序提供一种不需要借助通知区域即可执行的方式，例如Windows Live Messenger或QQ，关闭所有聊天窗口并不会删除该程序的任务栏图标，只要不退出该程序，图标就会一直显示在任务栏上（图2）。



3.跳跃列表

跳跃列表是Win7任务栏新增的功能，它同时也包括在开始菜单中。跳跃列表可提供程序任务的快捷打开或是功能菜单的快速访问，取决于具体程序的不同跳跃列表也会有不同的表现形式。例如说资源管理器大多是直接打开程序曾

经打开过的文件或文件夹，IE8浏览器则除了直接定位曾经访问的地址，还能提供直接新建标签或是“Inprivate”浏览模式；而对于Windows Live系列软件工具，甚至以往通过系统托盘中图标打开的弹出菜单功能，也可借助跳跃列表的功能在任务栏图标上或是开始菜单上直接实现（图3）。当然用户可随时在任务栏上释放不需要的应用程序图标，根据工作环境的变化来调整任务栏上应用程序图标的排列。



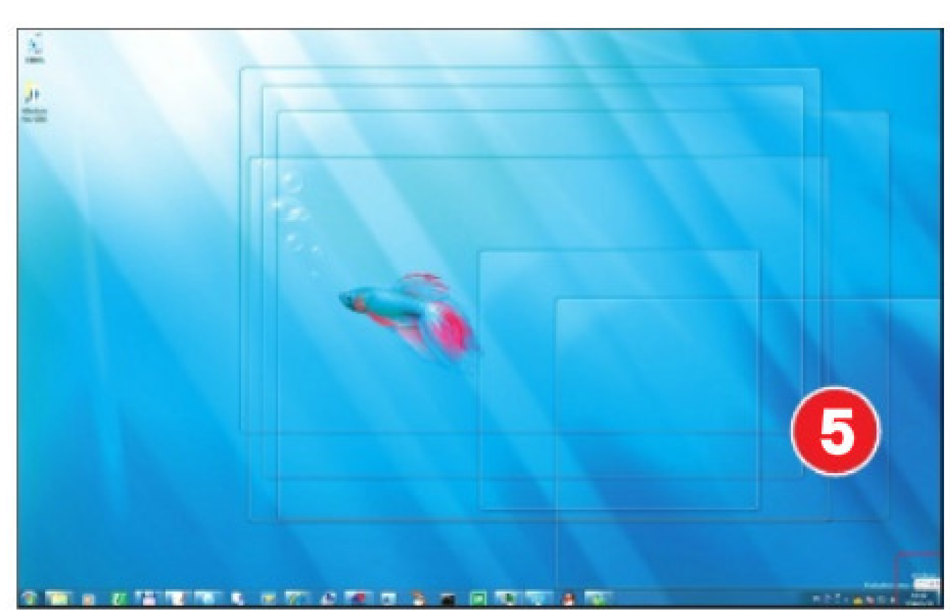
4.增强图标显示

Win7任务栏所有打开的程序只显示程序图标而不再有文字标签，前置焦点的窗口和后置/最小化窗口仅仅通过图标的颜色来区分，一定时间习惯后还是很好区分的。当鼠标掠过任务栏图标时，各图标会高亮显示不同的色彩，颜色选取是根据图标本身的色彩。当然任务程序图标的色泽变化并不仅仅只是为了美观，事实上任务栏中的程序图标还可显示该程序任务的进程，比如资源管理器中复制文件或使用浏览器下载文件，程序图标就会有个绿色的进度提示，美观而又实用方便。同时由于任务栏新特性已能承担更多程序的应用管理，系统托盘区域的重要性就被大大削弱，因此Win7中只有几个和系统功能有关的图标会显示，其他所有程序的图标都会被隐藏，可采用弹出窗口来查看，这解决了系统托盘区域执行大量程序时过于拥挤的状况（图4）。



5.Aero特色

Win7中Aero主题界面终于摆脱纯粹花瓶的恶名，这得益于新加入的一系列Aero特效。首先是与超级任务栏紧密结合的“Aero Peak”，我们知道任务栏上的动态预览缩略图是为了迅速查找定位窗口——即从桌面上同时打开的大量窗口中快速找到所需窗口非常困难，不过任务栏预览缩略图因为面积限制导致实用性并不强。有了“Aero Peak”功能后多窗口的预览就简单了，鼠标指向某一窗口的缩略图后，不仅可看到该窗口的原貌，而且可通过其他窗口的边框看到不同窗口之间的相对位置。



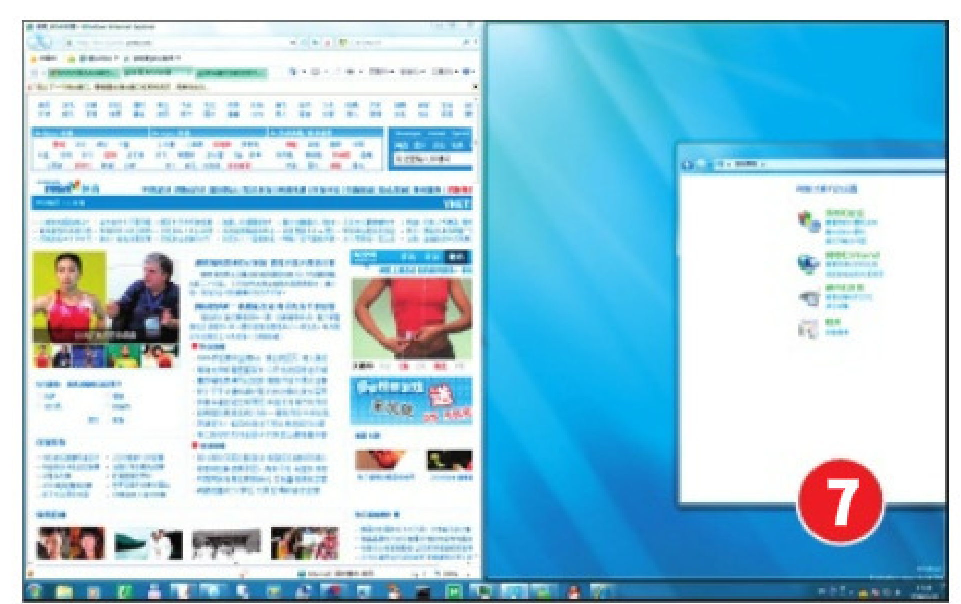
这个功能也被扩展应用在任务栏的最右边“显示桌面”图标上，只要鼠标停留在该图标上时就会显示出桌面，所有打开的窗口都会透明化，点击就能快速切换显示桌面和恢复原有窗口状态（图5）。

Win7 RC带来更多的惊喜是“Aero Peak”不再仅仅依靠鼠标操作，最传统的“Alt+Tab”程序切换快捷键也同样应用上了“Aero Peak”特效，事实上恐怕这才是大多数用户更为熟悉和习惯的操作方式（图6）。



Aero中还添加了一种新的手势感应特性并称之为“Aero Shake”，这是个无法使用图片表现，只有实际操作才能体会的特效，它的存在是为了快速整理和恢复桌面的窗口。简而言之当用户桌面开启了大量窗口时，如果想在桌面上只保留一个工作窗口并将其他窗口最小化，那么只要用鼠标按住保留窗口的标题栏，左右快速摇一摇就能将其他窗口快速缩放到任务栏，如果再摇一摇则会快速恢复之前所有桌面上的窗口。

宽屏和大屏显示器已成为主流，但如何有效利用屏幕的可视面积则成为用户的新问题。“Aero Snap”特效的出现使得一切变得简单，任何一个程序窗口不管它处于任何状态，哪怕是最大化窗口显示，只要用鼠标点击并保持窗口顶部的标题栏，然后拖动到屏幕左侧或右侧，一旦拖放窗口标题栏的鼠标指针接触边界就会有一个漂亮的水波纹效果，同时窗口会弹出一个透明的虚拟窗口边框，松开鼠标左键该窗口就会自动调整为占用屏幕一半的面积。只要再次点击标题栏并将窗口向屏幕中央拖动，就可恢复窗口的原有的显示状态。而如果将程序窗口拖动到屏幕顶部，程序窗口则直接会最大化显示（图7）。



6.功能区

功能区（Ribbon）最早出现在Office 2007的外观界面，这种设计是为了充分利用屏幕面积，提升用户的操作效率。现在功能区成为Win7的外观元素之一，其内置的软件工具，普遍采用功能区菜单设定，并且大多数都对原有功能菜单进行了扩充，使得功能变得丰富。即使是被剥离系统的软件，例如Windows Movie Maker，新版也仍然是以功能区作为主要设计方向，这不仅在界面风格上得到统一，而且能提升内置工具软件的地位（图8）。



二、硬件设备支持

新的操作系统总是会伴随着大量新的硬件设备登场，有时对于新的硬件设备的支持需求，就是用户升级操作系统的基本动力，就现有的情况来看，Win7的硬件特性功能值得赞赏。

1.WDDM 1.1

相对Vista系统而言，用户对于Win7 RC的第一印象是什么？流畅。Win7的执行速度更快，窗口切换平滑，显示性能增强，再也没有Vista那种迟滞感，而这也是原来Vista用户应用体验中最糟糕的部分。Win7提速的原因在于采用了WDDM 1.1（Windows显示驱动模型）规范，而在Vista中仅仅只是WDDM 1.0规范。当Win7将渲染多个窗口和界面缩略图的主要工作交给了显卡，而不再是在系统内存中进行，这就同时减少CPU和内存系统的负担。当把纹理内容从系统内存移动到显卡显存，系统的内存消耗就会减少很多，极端情况甚至会减少数百MB之多（图9）。



2.Device Stage

Win7引入一种新方式来与手机、数码相机、打印机或便携式播放器等设备进行交互，这就是有可视化操作界面的Device Stage功能。Device Stage并不需要安装任何软件来支持，一旦移动设备连接上计算机时，系统就会通过“Windows Update”获取设备的最新驱动，然后以图形化的操作界面显示出与设备相关的应用程序、服务及信息。无论用户采用哪种连接方式，USB、蓝牙、Wi-Fi全部都没有问题。Device Stage可由设备制造商定制，不同设备会有不同的界面，同时Device Stage也支持任务栏停靠和跳转列表功能，只要鼠标经过任务栏中移动设备图标，就会出现包括电量、存储空间等基本信息内容（图10）。

3.传感和定位平台

Win7中加入了一个新的编程接口，旨在让应用软件更容易找出一台计算机在世界的什么地方及它的用户在哪里，例如说桌面工具天气插件中，出现了新的“自动查找位置”选项，这就是Win7系统新增特性的传感和定位。在这项特殊功能的帮助下，只要计算机上安装上相应的传感硬件，就能让Win7自动获取计算机当前所处位置，并且将位置信息提供给应用软件。很显然这个特性能从最常见的地图天气搜索定位延伸到各个应用领域，事实上Win7的另一个新特性“位置感知打印”正是由此而来，而用不了多久，像GPS自动定位、生物指纹快速识别、智能开启键盘灯光、自动调节屏幕亮度等诸多功能，也就会真实出现在用户身边（图11）。

三、文件管理

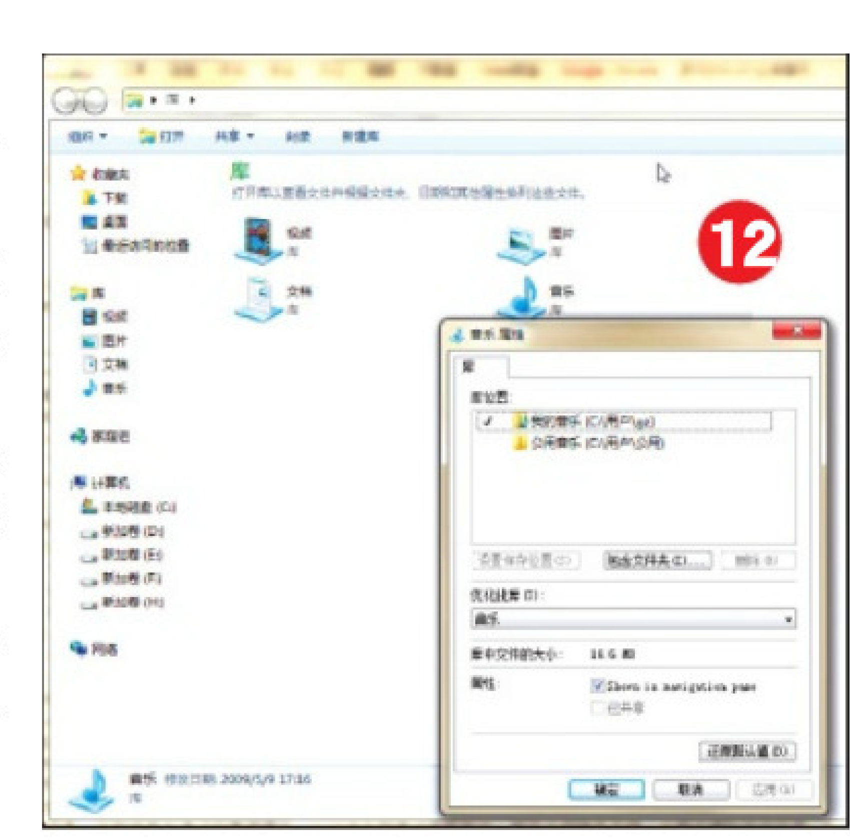
Win7中新加入的文件组织管理特性全部都基于数据库索引技术，事实上当前是本地存储和互联网存储急剧膨胀的时期，单一特征基于文件系统的树状逻辑结构确实已落后于时代，当然这并不是一个简单思维的转换过程，用户习惯如何转换才是关键。

1.库

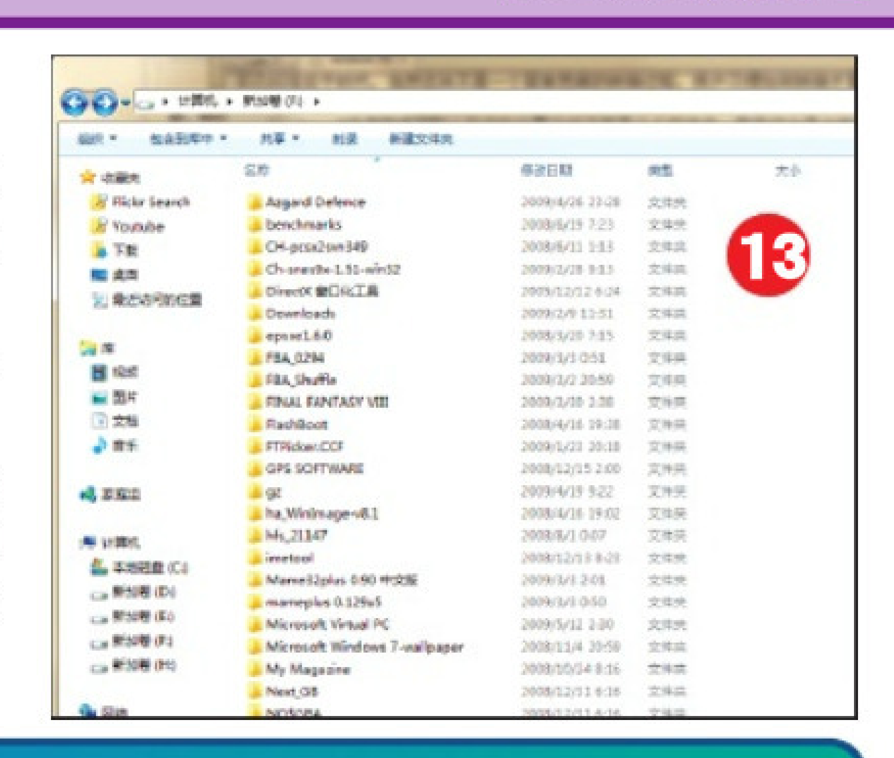
Win7资源管理器默认开启的位置已不再是个人/虚拟文件夹，取而代之是全新的库（Libraries）概念。

库实际上是不同文件类型的聚合文件夹，通过文件的同类信息快速查看和组织管理，不管文件存放在那个文件夹都可包含在同一个库，而同一个文件也可同时包含于多个不同的库。

这个设计基本上是原来多媒体库的一种延伸和整合，例如以前Windows Media Player和Windows Media Center的库是相互隔离的，现在整合起来多媒体文件的管理变得简单统一。总的来说库的管理有点像是传统的映射文件夹，但其自动搜索建立索引数据又有点类似于虚拟文件夹。它可使得用户个人数据和文件的组织管理变得极为轻松，当然用户也要转换文件管理的习惯，在建立新的文件时不再仅仅关心文件“路径”，而是完整填写文档“标题、关键字、作者”等属性（图12）。



2.智能搜索



显然微软在操作系统的搜索功能上花费了巨大精力，但Vista中始终无法支持关键词实时匹配功能，也无法对最近进行过的搜索回溯，这使得微软的桌面搜索显得不那么智能。在新版的Win7搜索功能中，只要用户开始输入关键词，所有符合条件的记录都会自动显示出来。在这个实时搜索的过程中，系统还会根据所输入的关键词进行高亮标识（图13）。

虽然它的设计还存在着一定问题，例如说关键词需要包含首字母，或使用通配符“*”来替代关键词中被省略的部分，否则搜不到对应文件，这可能会带给用户不少困扰，理论上截断关键词进行搜索是很常见的功能。不管怎么说，随着实时搜索和最近搜索回溯的加入，在Win7中文件的查找已越来越方便了。

四、系统数据安全

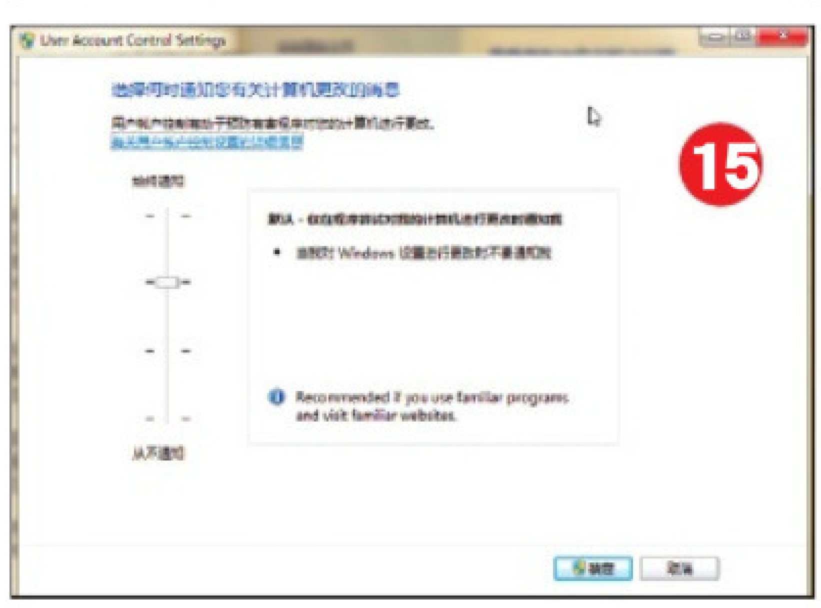
Win7的系统和文件数据安全仍然是用户最为关注的重点，不可否认微软在这方面倾注了巨大的努力，但实际表现依然有待于终端用户的体验。

1.行动中心



在Win7中，微软将以前Windows版本中的安全中心变换为多用途的行动中心（Action Center），同时原来安全中心的功能已完全融入到全新的行动中心中。Action Center中除包括原先的安全设置，还包含其他管理任务所需的选项，如Backup（备份）、Troubleshooting and Diagnostics（发现、诊断并修理故障）及Windows Update等功能（图14）。

2.用户账号控制



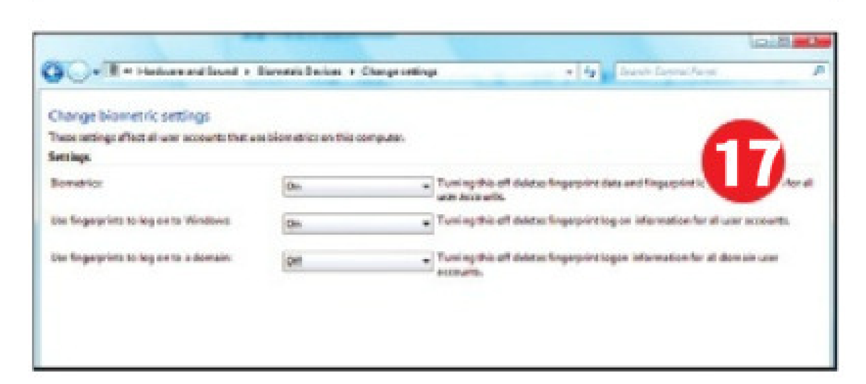
在Win7中最值得关注的是用户账号控制（UAC）的变化，这个Vista中引入的安全机制饱受用户诟病，值得深思的是为什么类似功能的HIPS工具软件大多数都获得好评呢？根本的区别就在于白名单的存在。因此Win7中UAC最大的变化并非是表面的4种可调级别，而是Beta版中隐藏白名单机制的导入。换句话说微软已预先定义某些应用程序是安全的，例如说大多数系统内置的工具软件，无需对其进行严厉的监管，这样就会让UAC触发的机会大大减少。凡事有利则有弊，隐藏白名单的引入必然会成为UAC安全机制上突破口，事实上也已爆出两次相关的安全漏洞，因此RC中白名单功能似乎又被暂时关闭，未来正式版本微软会做出怎样的决定，是冒一定的风险换取用户的良好体验，还是以系统安全作为第一评估，如何取得其中的平衡非常值得关注（图15）。

3.BitLocker To Go



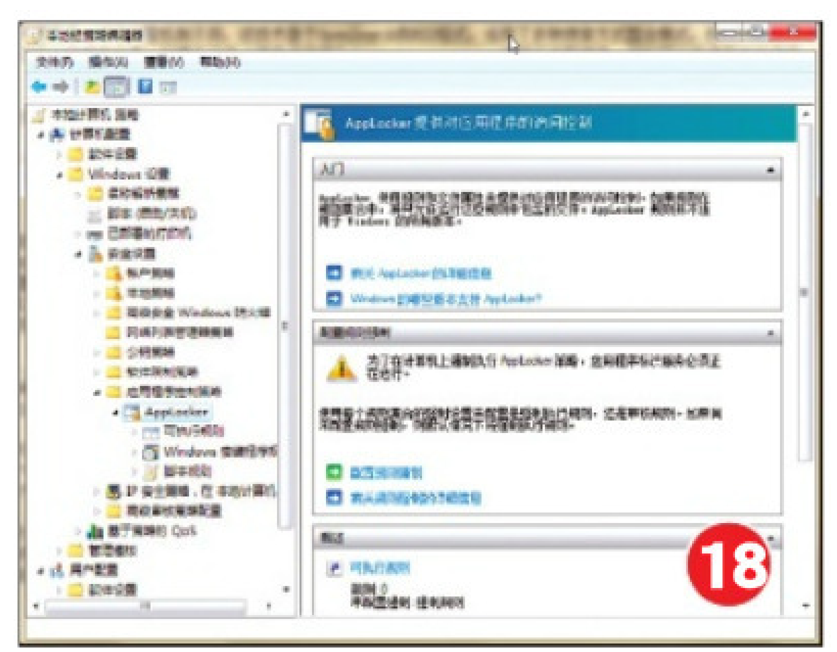
BitLocker是Vista中很少被用户实际使用的安全技术，原因是多方面的，有部分是由于硬件限制的原因，更多是由于这种技术对于笔记本来说安全性很好，对于台式机而言似乎文件数据直接加密来得更加便捷，毕竟台式机硬件直接遗失的机会并不是很大。相对而言用户更加需要的是加密移动硬盘或U盘的功能，因为这种存储介质具有高移动性，也更加容易丢失。Win7针对这点作出改进，BitLocker已可对移动磁盘进行加密了，它被形象地命名为BitLocker To Go（图16）。

4.Biometric



Biometric（生物特征检测）一直由笔记本厂商自行研发并作为主要卖点，这是一种综合硬件软件的应用技术，可广泛用于安全加密身份识别等领域，其中指纹、脸部、虹膜识别通常为人们熟悉的应用。在Vista中如果用户想使用指纹登录，必须使用指纹传感器供应商提供的软件。而Win7所提供的新的安全功能Biometric可提供本地支持的指纹识别装置，对于生物特征检测技术将会产生有力的推动（图17）。

5.AppLocker和PC Safeguard



Win7中导入了多种安全技术来确保操作系统的安全，其中有对应非熟练用户或测试环境的PC Safeguard，它会构建类似一个沙盒环境的安全账号，将磁盘完全锁定为只读不写的状态，只要用户注销即可恢复原有的系统环境，类似目前的影子系统功能。AppLocker即应用程序控制策略，是基于组策略管理和配置的Win7系统中新增加的一项安全功能。利用AppLocker管理员可非常方便地进行配置，以实现指定用户可在计算机上执行哪些程序、安装哪些文件及执行哪些脚本（图18）。

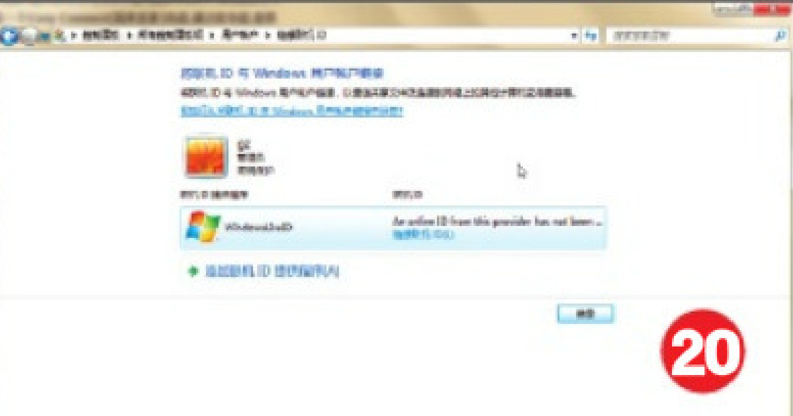
五、网络连接功能

1.HomeGroup

家庭组（HomeGroup）是微软自工作组（Workgroup）和域（Domain）后提出的第三个网络组概念，目的在于帮助普通家庭用户简单快速而又安全地进行多计算机互联共享。通过简单的向导式设置可知，一台新计算机加入一个“HomeGroup”网络中仅仅需要这个“HomeGroup”的保护密码，整个“HomeGroup”内共享数据也只是简单地在右键菜单中点选“Share with”而已，大多数情况下都不再有普通用户感到困难的权限设置问题。保护这个“HomeGroup”内共享数据的安全，管理者也仅仅只是简单地更换密码即可，整个分享的工作可以说变得非常简单（图19）。



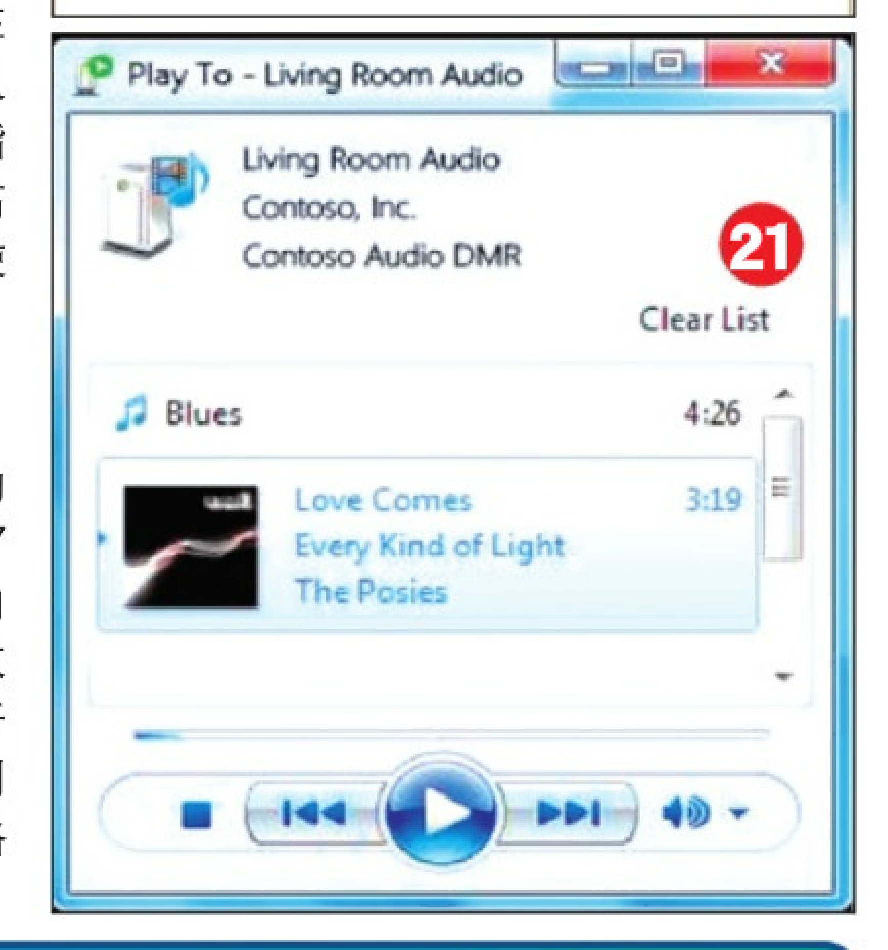
19



20

2.链接在线ID

Win7的本地账号链接在线ID是非常有趣而又实用的网络分享功能，并且微软为此功能发布了对应工具Windows Live ID Sign-in Assistant 6.5 Beta，允许用户将Windows用户账户和Windows Live ID连接起来。这听起来有点类似于WinXP里的.NET Passport账户，但实际上要更加灵活和实用。例如在“HomeGroup”中，想要和某个计算机用户使用相同权限共享某些文档，但又不能让其他组成员访问和查看，那么抛开复杂的权限设定和分配，只要简单指定某用户的Windows Live ID用户名，就可授予某用户访问自己电脑上文档的高级权限（图20）。当然这个功能完全可扩充使用到外网，用户可在互联网上使用Windows Live ID远程访问家中的计算机资源，快捷方便而又安全。



21

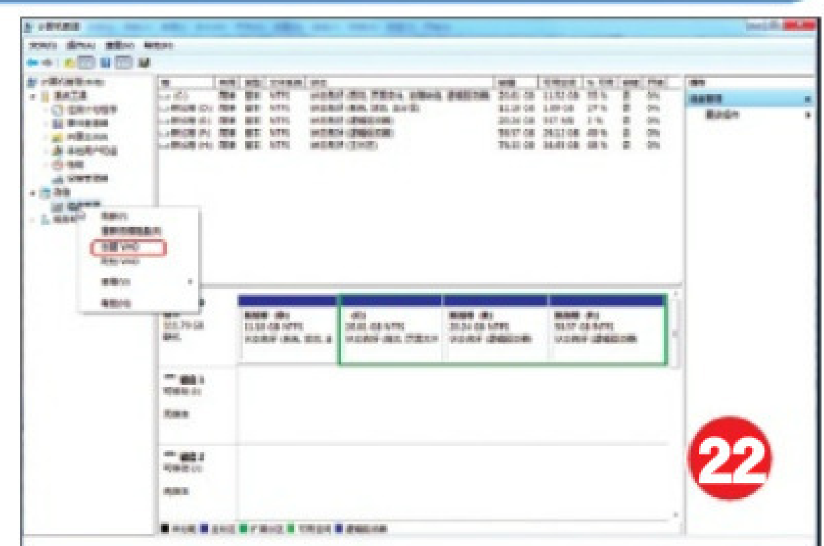
3.播放到（Play-To）

越来越多的消费电子设备都可直接连接到网络和Internet，但这些设备中的用户界面并不一致，特别是用户的数字媒体文件格式众多时更是难以使用。Win7开发了Play-To功能，可使得计算机成为家庭电子设备的控制器，将数字媒体内容直接分流到家庭网络中兼容数字生活网络联盟（DLNA）v1.5的数字媒体接收器（DMR）、MediaCenter扩展器或另一台执行Win7的PC中。用户只需要打开Windows Media Player，右键单击希望收听的内容，选择“播放到”，即可看到可播放音乐的一系列其他设备和PC。如果媒体接收器不支持播放的媒体文件格式，Win7将自动检测并将该文件转换为媒体接收机可播放的格式（图21）。

六、兼容和虚拟化

1.内置VHD支持

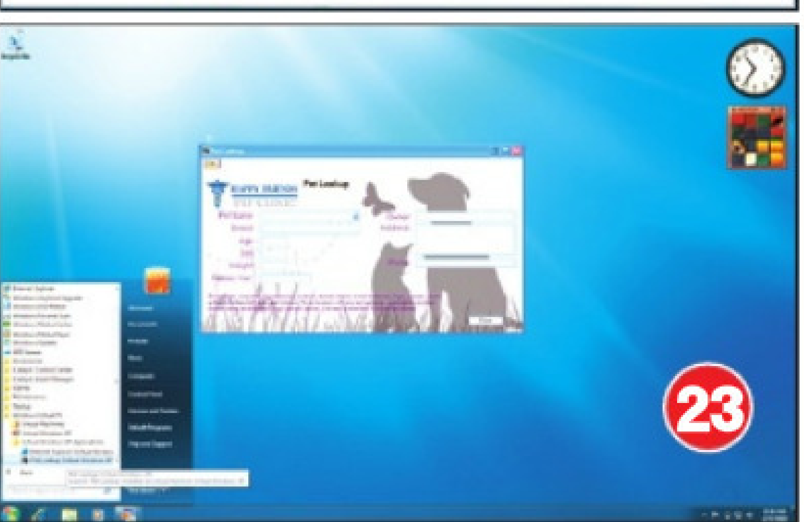
内置VHD支持是Win7最重要的应用功能之一，VHD是人们熟悉的虚拟机工具Virtual PC创建的以文件形式存在的虚拟磁盘。虽然虚拟机映像所需的管理和部署解决方案与本机基于文件的系统映像（WIM）不同，但Win7能使用相同的流程和工具管理WIM和VHD映像文件，就脱机映像服务和基于映像的设置而言，基于Win7的VHD文件可被近似视为WIM文件，因此像WIM文件一样，VHD文件也可自动部署，更重要的是可通过Win7本机启动VHD映像，将带来了系统备份、安全、还原等一系列领域的变革（图22）。



22

2.XPM

Win7 RC版中一个重要的功能拓展就是加入了虚拟XP模式，简称XPM。所谓虚拟XP模式，其实就是通过一个实际执行WinXP的虚拟机，来解决某些应用软件工具对Win7表现出的不兼容问题。XPM与直接执行虚拟机工具最大的区别在于，它可将执行在虚拟机上的应用软件，透明无缝地集成在Win7系统之中。用户可简单地在Win7中使用开始菜单访问这些并没有安装的应用软件，而实际上这些软件安装并执行在虚拟机上，通过这种方式微软为Win7提供了一个“完美兼容XP程序”的软件环境。坏消息是XPM并非简单的虚拟机安装，它需要硬件虚拟化技术支持，这意味着许多用户实际上无缘这项技术（图23）。



23

七、小　结

除去本文所展示的全新特性，Win7还包含有大量不可见的功能特性，如动态内存、远程体验等；几乎所有内置的应用软件和功能都得到了增强和改进，如防火墙、Media Center等；大部分Vista不可修复的Bug得到解决，例如双系统下还原点丢失的故障等。结论只有一个，虽然只是版本号上0.1的微小一步，却是Windows操作系统上革命性的一大步。P

碎碎念

微软在新近公开了Window 7测试版中的虚拟机技术，可在其上直接执行另外一份WinXP系统。听闻此事后，第一反应就是想去看个究竟，自从2002年接触虚拟机技术以来，我一直都对其喜爱有加。结果一打开官方页面，就灰溜溜回来了——原因是这一功能需要CPU的支持，无论是AMD还是Intel的CPU，都必须支持虚拟化技术。我有一个2007年初买的笔记本，还有一台2004年攒的台式机，CPU都不可能符合此规格。我不是一个纯正的游戏玩家，所以这几年台式机也一直凑合着用，抵抗了数次升级的诱惑。但这次可预料的是，很快我将要换新机器了。没错，新游戏和新操作系统才是硬件升级的最佳动力，而这次Windows 7做得尤其好……

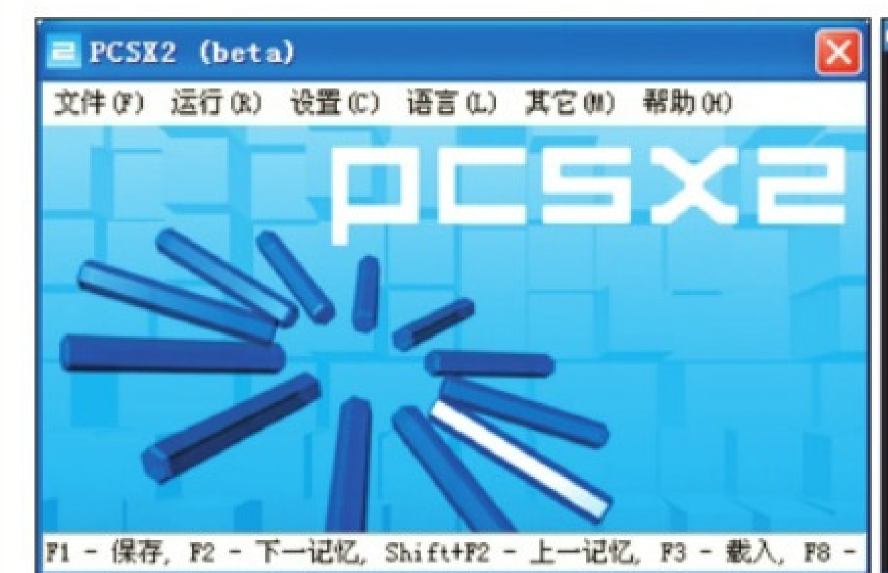
■北京 淮阳客

PS2模拟大动员——PCSX2 0.9.6

□大小：6.77MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://bbs.wisestudio.org/thread-991-1-1.html

说起PCSX，很多喜欢玩模拟器的朋友都非常熟悉，它基本是PS游戏机的最佳模拟器。而PCSX2，自然是用于模拟PS2游戏，不过这款模拟器的开发进程并不快。长达6年的时间中，它一直在缓慢更新，近几年则一直徘徊在0.9.X的小版本上，这些测试版无论是游戏执行速度还是兼容性都不太令人满意。不过，在开发小组坚持不懈地努力之下，今年发布的0.9.6版本终于跨入可实用的阶段！这一版本开始支持DirectX 10渲染技术，在DX9、DX10的双引擎之下，很多PS2游戏都得到很好的模拟，不仅兼容性大大增强，而且速度也得到巨大提升。据玩家测试，在硬件环境无瓶颈的测试环境中，大部分3D游戏，包括《最终幻想XII》《勇者斗恶龙8》等，都可稳定地执行于50～60fps之间，基本上达到了PS2真机模拟的程度。在下载链接的页面中，还给出了许多其他游戏被模拟时的截图，及部分PS2游戏的下载地址，喜欢PS2游戏的朋友不妨下载来模拟一番。



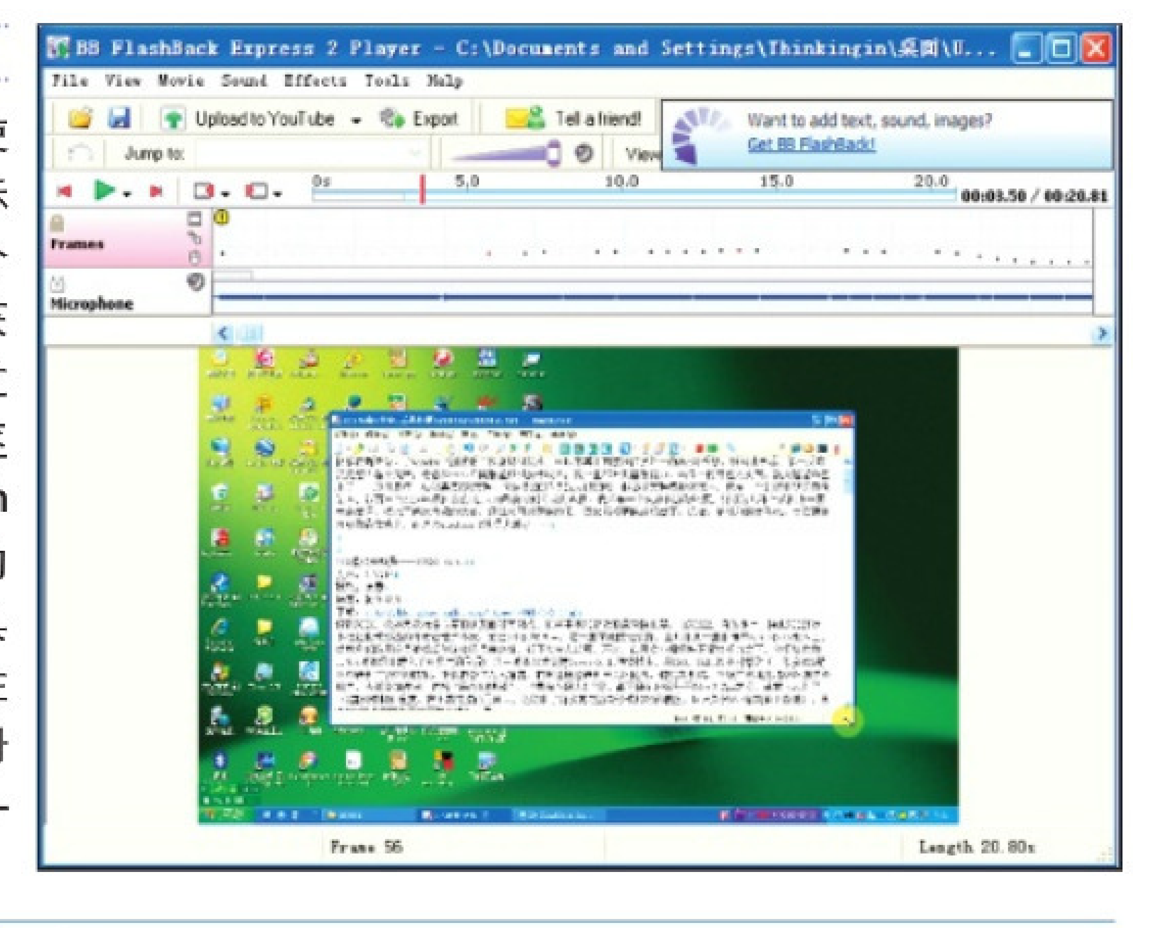


屏幕录像专家——BB FlashBack Express 2.6.1

□大小：7.07MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.bbsoftware.co.uk/BBFlashBack_FreePlayer.aspx

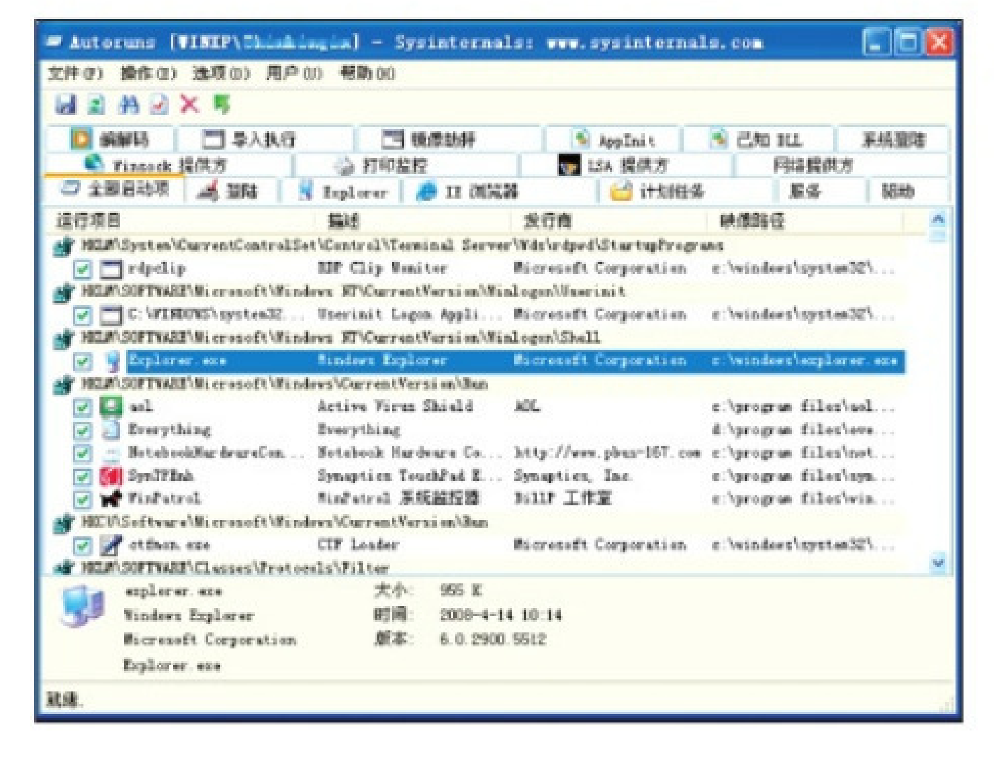
一款功能非常全面的屏幕录像软件，录像效果平滑顺畅，即使是录制游戏，画面也能让人满意。录像时会高亮鼠标指针，而鼠标点击或滚动时也会有明显的标志（如圆圈和箭头），观众可轻松分辨录像时的鼠标操作。支持声音录制，还可直接录制摄像头的捕获内容。支持全屏、窗口或指定区域等3种区域录制模式，在录制过程中可使用快捷键进行控制。由于是免费版，录制完成之后不能逐帧编辑（对应的收费版则有此功能），但你可将视频转换为Flash（SWF）或AVI格式，且视频中不会出现广告性质的水印。软件的操作也很方便，开启后会在任务栏中生成一个类似播放器的工具条，使用其上的按键即可轻松控制录像。不过，这款软件必须要注册（免费）才可一直使用，否则有30天期限，这里给出笔者的注册信息供参考：注册名“huaiyang ke”，注册码“ZE7KJ-CN8BC-AJ6AJ-BACL3-B2JDX-A”（均不含引号）。



自启动超级管理——Autoruns 9.50

□大小：1.82MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.skycn.com/soft/17567.html



笔者见过形形色色的自启动管理软件，但像该软件这么全面、精细的，还真是难得一见。它将所有自启动的项目分为17个标签类，说实话，其中的部分项目笔者以前甚至都没听说过（惭愧！），例如导入执行、镜像劫持、网络提供方、AppInit等，实在是非常全面细致。因此无论是对系统进行了解，还是诊断系统问题，这款软件都将有所助益。另外，这款软件还能管理不同用户的自启动项目，在多用户环境下很有实用性。对于查找到的自启动项目，软件可方便地调用Google搜索，也能直接定位到注册表项。此外，作为一款Sysinterals出品的软件，它还能直接调用自家的Process Explorer（非常优秀的进程管理工具，注意若版本太老也不能被调用），探测与自启动项目相关的进程，二者相配合起来确实是维护系统的强力武器。最后注意该汉化版本安装时有插件可选。



桌面版Google翻译——goot 1.00

□大小：1.51MB □授权：免费 □语言：英文

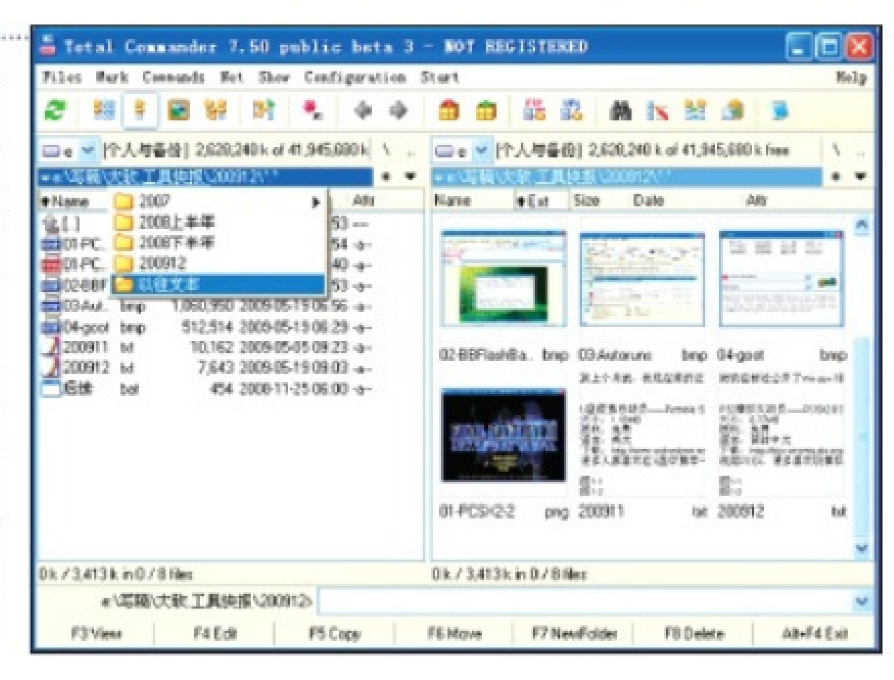
□下载：http://www.appjuice.org/Apps.aspx

这款软件实际上是一个按照所装插件进行文字转换的工具，但目前它只安装了两个插件，一个可在VB.net语言和C#语言之间互转，另一个则是Google翻译插件，因此我们基本上可把它当成Google翻译的桌面版（注意不是离线版，使用时必须联网）。在调用Google翻译时，这款软件可自动识别你输入的语言，因此实际上不需要选择源语言，只要找好目标语言即可。软件功能简单，一用就会，不过在它的设置界面（右击系统托盘处图标→Option）中，还可设置系统快捷键与皮肤（少数皮肤不支持中文）。另外，由于它执行时调用了Java模块，因此你的机器上应当安装用Java执行环境（J2SE）。最后对下载做个说明：进入链接页面后，点击“goot”链接展开详细说明，在说明的底部即有不同的下载版本，Windows版本中分安装版（Setup）和绿色版（Binaries），带LAFs的版本有额外的Java外观，可根据自己需要下载。

王者新风——Total Commander Beta 7.50 Beta 3

□大小：2.46MB □授权：共享 □语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/85109.htm



说起来最有效率的资源管理器，很多人都会赞同地投Total Commander一票。这个双窗口管理器的界面虽然“简陋”，功能却强大到几乎万能，诸如全快捷键操作、拆分/合并文件、多文件重命名、文件比较、文件夹同步、CRC校验、快速预览等功能，全部集于一身，除此之外更有丰富的第三方插件，让软件更加实用。最近的这次更新，版本号虽然只是从7.04跳到7.5（其实已跳动较大，以往都是小版本号变化），但功能改进却非常大。首先这款软件终于开始全面支持Unicode，支持中文快速搜索（快捷键Ctrl+S），并可在过滤模式中使用，对于使用这款软件的国人来讲意义重大；其次文件路径导航栏开始支持Vista式的逐级路径导航，使用鼠标操作更为便利；再者，软件增加了内置的文件关联系统，用格式归类、一种类型对应多款打开软件等方式，使用文件操作更加有效。



硬盘占用一览知——SpaceSniffer 1.0.4.0

□大小：1.51MB □授权：免费 □语言：简体中文

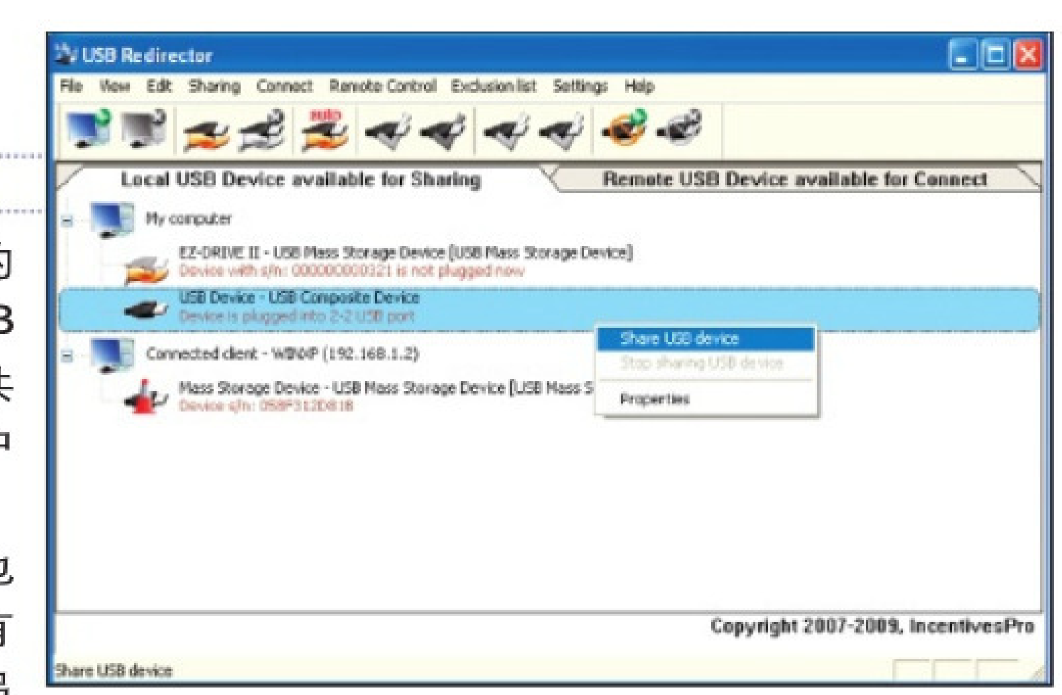
□下载：http://www.freewarefiles.com/SpaceSniffer_program_49126.html

截图中的“格子”图，就是笔者E盘的文件占用图示。这款软件可用这种方式显示任何一个分区或文件夹下的磁盘占用情况，格子的面积代表文件或文件夹所占的空间比例大小，不同颜色代表不同的路径级别，例如橙色代表分区、浅褐色代表一级文件夹，随着褐色加深，代表更深级的文件夹，而最终的文件则用蓝色表示。双击任一“格”，软件都会将该格放大到全窗口，更详细地显示其内部的占用情形。依靠该软件，你将很轻松找到最占硬盘空间的文件。不过软件还另外提供了一种更方便的查询方法，那就是过滤（Filter），你可在“Filter”栏中输入自己的条件还查询文件，例如“*.exe; > 100MB;

USB设备共享——USB Redirector 4.5

□大小：2.02MB □授权：共享 □语言：英文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/43385.html



这里所谓的USB设备共享，并不是指将它的内容（例如U盘中的文件）共享，而是将它的功能从头到尾共享——就好像你把那个USB设备从别人的机器上拔下来，插到你机器上一样。一台机器既可共享自己的设备（此时为服务端）也可同时连接远程共享设备（客户端）。共享设备时，只要在“Local USB Device（本地USB设备）”列表中找到对应项目共享即可，注意这里的共享实际是独占式的，也就是说，当你的设备被共享后，你就不能访问它了。因此机器上只有一个鼠标的，请谨慎共享鼠标，否则你只能用键盘来“解封”。而另一台机器需添加被共享机器为USB Server，之后就能在“Remote USB Device（远程USB设备）”列表中看到远程共享设备。连接之后，如果是初次添加，可能会安装驱动程序（就像将实体设备插入USB口上发生的那样）。最后提醒，这款软件默认不会在Windows防火墙中添加自己的例外端口，因此如果不能连接，请在防火墙中添加程序所用的TCP端口（默认为32032）。P



轻巧快速冲浪——世界之窗浏览器3.0 Beta

□版本：3.0.1.9 □大小：917kB □授权：免费软件
□作者：凤凰工作室 □平台：Win9X/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：www.ioage.com □下载注册：http://www.ioage.com/tw

说明：世界之窗是一款轻巧而快速的浏览器，最近其开发组发布了3.0的测试版本。该浏览器采用用户可自定义的进程模型，分为单进程（所有网页在一个进程中，资源占用少）、多进程（一个网页对应一个进程，网页之间互不干扰）和混合进程（一个进程控制多个网页，同进程网页之间互相影响，不同进程内的网页则相互独立），用户可根据自己的机器性能选择不同模式。此外，该浏览器的标签控制非常有趣，用户可将一个标签从标签栏中"拖出"，变成一个独立的窗口，亦可将一个窗口中的标签拖入合并到另一个窗口；此外，同一网站的各个网页被自动设为一个组（类似于IE8），可整组关闭。在界面设置方面，它支持用户自定义不同的颜色风格、并且还可更换皮肤。在其它功能方面，例如收藏项目按钮、撤销被关闭的窗口、起始页等，新版本也有不错表现。

点评：新版本有许多新的亮点，特别是用户自定义进程模型，在资源占用和网页独立性（防止一个网页的问题引起所有网页假死）的均衡方面，给了用户一个新选择。界面清爽，但感觉标签中的网页标题颜色过淡，使用时有些费眼，建议改进。


简洁清爽、可任意变色的浏览器主界面

简简单单听歌——谷歌音乐盒

□版本：1.1.0.0 Beta □大小：289kB □授权：免费软件
□作者：陈博强 □平台：Win9X/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://music.google.org.cn
□下载注册：http://music.google.org.cn

说明：谷歌音乐搜索发布已有一段时间，其得到的结果很多都是正版音乐（Google已购买其版权），因此普遍音质较高。这款软件由第三方爱好者开发，与谷歌中国无关，不过从其得到的子域名来看（谷奥google.org.cn的一级子域名），该软件已经受到了不少人的喜爱。该软件为绿色发布，无需安装，由于只是在内部嵌入了Windows Meadia Player，因此软件体积也很小（不过资源占用不算少）。软件基本上实现了网页版的所有功能，支持搜索、下载、试听，可显示简单的歌词，能够记忆播放列表。最后注意该软件需.NET Framework 2.0支持。

点评：如果喜欢谷歌音乐搜索，这款软件就是不错的选择。不过软件可改进的地方还很多，例如资源占用相对较高、歌词不能自动滚动，以及音乐推荐列表过少，期待改进。



简单听歌的又一新选择

保护视力、专心工具——GrayEyes

□版本：5.0 □大小：101kB □授权：免费软件
□作者：jackvan □平台：WinXP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://blog.csdn.net/jackyvan
□下载注册：http://www.skycn.com/soft/45234.html

说明：这款软件的功能非常独特，它可以在你的当前窗口显示一个上下黑边的"遮罩"，只让中间一部分"亮"出来。截图即为笔者使用EmEditor编辑文档、在其中打开了遮罩功能的截图。该功能由于降低了上下亮度，会有利于保护眼睛，但以笔者看来，更重要的是能够让人专注于中间正常的亮度区域，减少分心。这款软件可自设遮罩黑边的高度和透明度，另外还具有两个快捷键，其中一个用于开关遮罩，另一个则用于锁定窗口——默认情况下，软件会于窗口切换时自动对新窗口施以遮罩，但有时只想针对某窗口，这样只需锁定它即可。

点评：创意很不错的一款软件，试用后感觉确实有助专心工作。不过建议软件解决一下窗口判定的问题，例如像EmEditor这类软件，鼠标在菜单栏或者输入法窗口上时，可不做切换。


一款很有创意、让人专心阅读的小软件

列车时刻准确查——中铁时刻表

□版本：2009.05.08 □大小：531kB □授权：免费软件
□作者：中国铁道出版社 □平台：Win9X/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.shike.org.cn
□下载注册：http://www.shike.org.cn/showsoft.asp?nId=27

说明：铁道部运输局和中国铁道出版社联合推出的一款列车时刻查询软件，在权威性上值得放心。支持3种查询方式：车次查询、站站查询（具备中转查询功能）和车站查询。软件在输入查询内容时，无论是用键盘还是用鼠标都很方便。例如键盘输入支持站名缩写，而在用鼠标查询时，软件提供了一张全国的地图索引，点入具体省名可进入省份地图界面，此时只要在右侧选择"市"（实为地级市），若其下设有站点，则可在下方"车站"栏点击选择。

准确快速地查找列车时刻



点评：操作方便、数据准确权威的一款列车时刻查询软件。使用时注意软件界面右上的数据版本信息，以便及时更新到最新版。



现在很多掌上设备都配备了摄像头，并且规格有越来越高的倾向。然而无论是成像品质、还是操作上的便利，这些设备的摄像头仍旧与专门的相机无法相比。因此一方面对成像质量进行弥补，另一方面则增加功能、让这类拍照更贴近于便携多功能设备的娱乐特性，形成了一类特殊的软件需求。本文就来逐一推荐主流掌上智能系统，特别是常备摄像头的Symbian系统之上的拍照辅助软件。

■四川 黄路

Zensis PhotoRite SP

□平台：S60 第2版、第3版（下文数据为第3版） □版本：6.13
□大小：1.33MB □下载：http://www.3gfan.com/soft/1581.htm

一款同时具备拍照辅助和图片浏览、编辑功能的软件。在拍照方面，它支持事先预定照片尺寸再拍照，省却了拍照之后再缩小的步骤，对于常用彩信发送照片的用户来说非常方便。支持8倍数码变焦，具有定时拍照功能，还可修正摄像头拍照时光线不足、对比度不够的问题。具有多种特效，例如柔镜、黑白、怀旧、哈哈镜、纤体/增肥等，还能为照片添加花边外框，所有这些效果都可于拍照时实时预览。在拍照之外，它的图片浏览及编辑功能也很方便，部分浏览界面的元素可自定义，并且能方便地管理以及发送图片。



主要特性：弥补了摄像头拍照的不足，同时也增加了许多趣味功能，另外图片管理功能不错。

CoolCamera V

□平台：PPC □版本：1.15 □大小：111kB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/1315.htm



这款软件将大幅度扩展PPC系统之上的摄像头功能。它有4种功能模式：Photo模式用于拍照，总体和PPC系统自带软件相似，但可以实现全屏取景，充分利用PPC较大的显示屏，拍照的照片质量亦较系统自带有优化；Video模式可进行摄像，出众的是它处理图像的速度，使用它可在320×240、352×288（N70就是用这个分辨率）甚至在640×480的分辨率下使用较高帧率平滑摄像；Interval模式用于自拍，可设置延时拍照；Webcam模式则可将PPC摄像头模拟为网络摄像头，让你在QQ、SkyPE、MSN等软件中直接使用！

主要特性：Video模式和Webcam模式使得以往仅用于拍照的摄像头，有了更多用武之地。

PhotoAcute

□平台：S60 第3版 □版本：3.50 □大小：280kB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/2863.htm

一款专注于改善手机摄像头成像画质的软件。在拍照时，它可以使用一种“连续模式”来拍摄多张图片，之后对这些图片进行综合的算法分析，从而合成一张噪点更少、分辨率更高的最终照片。而事实上，这款软件确实可有效减少手机摄像头在拍照时产生的噪点，并增加照片的清晰度、改善照片边缘的亮度，还能对照片进行几何校正（纠正鱼眼效果）。由于拥有之前所说的特殊算法，它能够用低像素的镜头拍照出高像素的相片（并非类似于数码变焦那样的简单放大）。

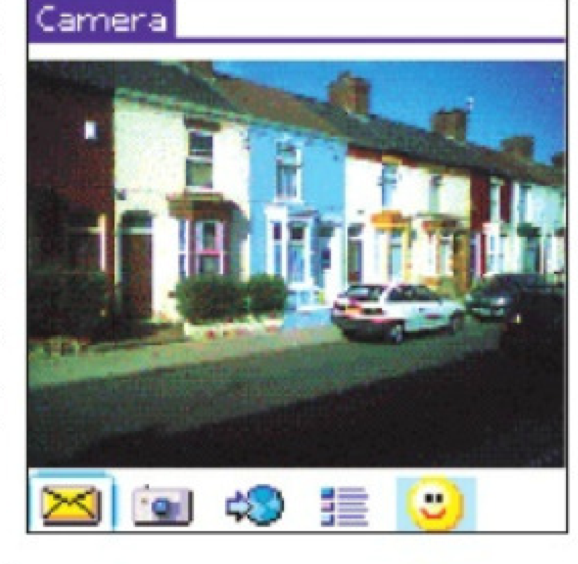


主要特性：专注于克服手机摄像头拍照的不足，并且效果明显。

Pickem

□平台：Palm OS □版本：5 Beta □大小：24kB
□下载：http://mytreo.net/downloads/pickem.110.html

专为替代Treo系统自带拍摄程序而设计的一款软件。软件使用免费，同时这还是一个测试版，作者自己坦陈小有Bug，但他也说比起系统自带的拍摄功能，已经好太多了。软件使用起来很简单，所有功能均在后台自动执行，你看到的画面即为添加了修正效果之后的预览。该软件会在光线不够的情况下自动提高亮度，并改善对比度。另外使用这款软件还能在拍照时进行2倍数码变焦（按Trey键盘上的Z键），还可按S键消除照片上的蓝色噪点。

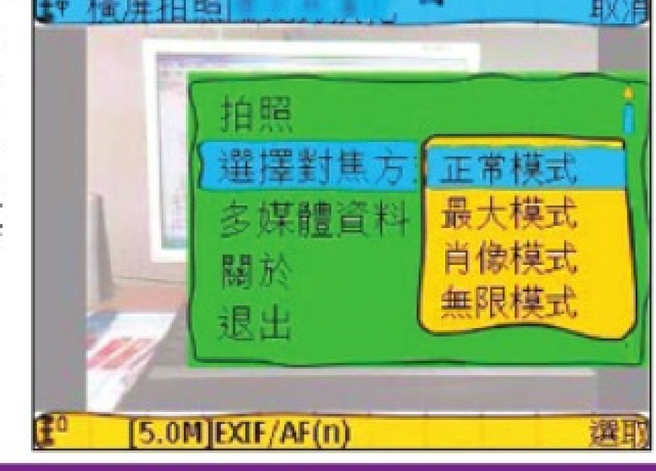


主要特性：操作简单，自动改善照片画质，可实现数码变焦。

cCam

□平台：S60 第3版 □版本：1.03 □大小：33kB □下载：http://www.3gfan.com/soft/2902.htm

根据相关行业组织的要求，所有带拍照功能的相机都需在拍照时发出类似于快门的声音，而有的手机还会强制开启闪光灯。这对保护隐私来说是正面的，但在一些特殊的场合，声音或闪光可能干扰别人，此时这款软件就能派上用场。使用它拍照时将没有快门声，同时闪光灯的亮度也会大大降低，看起来只是轻轻亮了一下。另外，这款软件拍照模式为横屏，如果你手机内置的拍照功能没有横屏，也值得一用。需注意的是使用它之后，手机机身上的变焦键可能无效，而安排到了其它操作上，例如摇杆的上下方向键。



主要特性：无声拍照，减弱闪光灯亮度，横屏拍照模式。



本期推荐文章

征稿启事

选题要求

电脑应用过程中的各种心得技巧，包括软件、硬件、网络等各方面。投稿力求避免长篇大论、罗列条目，要求文字简炼、突出细节（细节部分可配图说明），将电脑应用过程中的点滴心得写透彻即可。

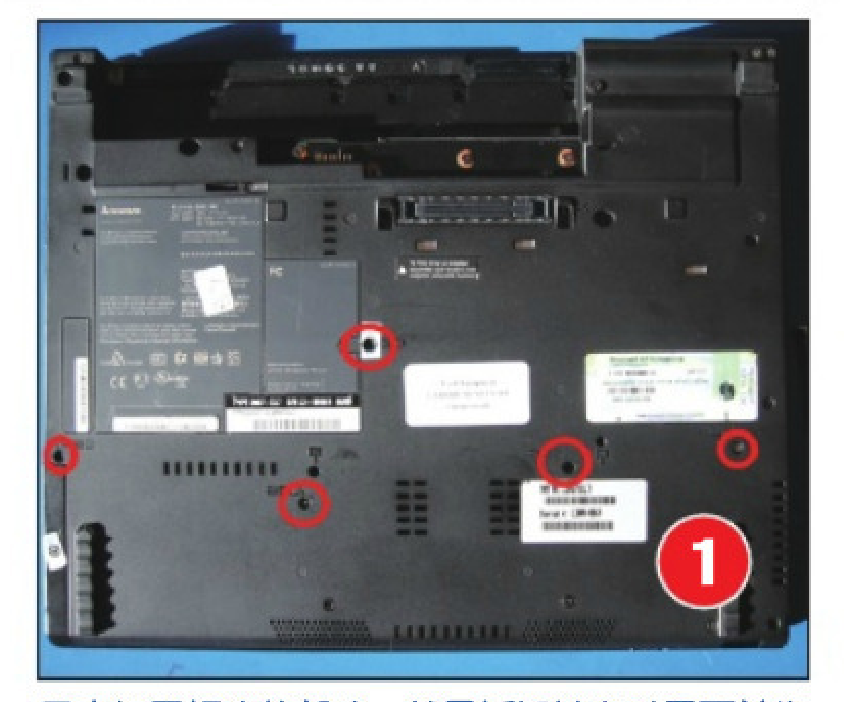
投稿规范

字数2500字以内，采用文本配图的模式，文字推荐采用纯文本格式，图片要求采用通用格式（如BMP、TIF、JPG等）。来稿请留下作者真实姓名、通讯地址和邮政编码，最好给出QQ、MSN等线上联系方式及备用E-mail地址。如希望用笔名发表文章，请在来信中明确说明。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为phair@popsoft.com.cn，来稿请在邮件标题中注明“应用心得投稿”。

二手ThinkPad笔记本选购指南（三）拆机篇

■北京 北四环寻事员

在上次的系列介绍中，我们重点对二手Thinkpad笔记本电脑的屏幕部分进行了分析，给大家提供了测试方法。对于笔记本电脑来说，除了屏幕，另外1/2的体积则是在屏幕下方，包括键盘下的主板及其他重要组成部件。在本文中，我们将着手对其进行拆解。



图中红圈标注的部分，就是拆卸键盘时需要首先拧下的螺丝，在螺丝旁边会有一个键盘的小标志

拆解Thinkpad笔记本电脑，首先应从背后拆掉几颗螺丝（以T60为例，拆除键盘时，需拧下机身背后的5颗螺丝，（图1），然后卸下掌托和键盘，拔下连接的排线（图2），主板及CPU散热风扇等主体部分就呈现出来了（图3）。在拆解过程中，应备好相应工具，此外，由于螺丝较小且规格比较特殊，应将卸下的螺丝进行妥善保存。有数码相机的朋友也可先拍照留存，以便恢复时使用。



拆机的时候，小心取下掌托的连接排线，图中红圈部分

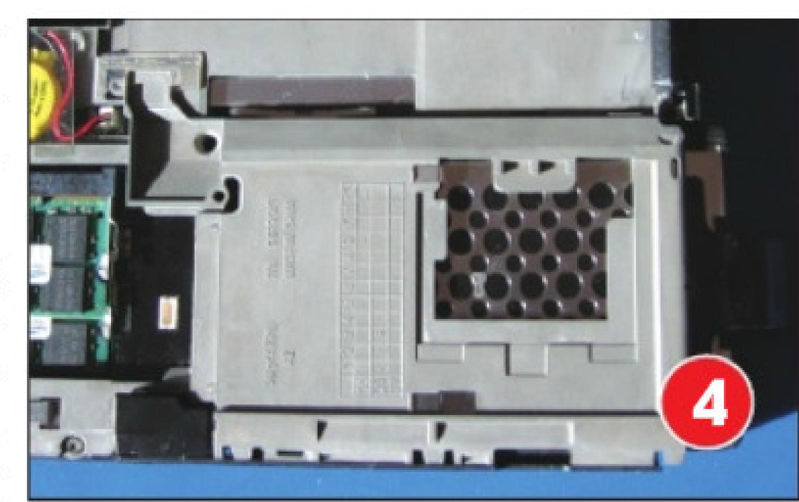


这是拆机后的整个电脑主机的布局图

一般来说，拆机的目的主要是清理电脑内部散热风扇的灰尘或升级内存等，其实对于购买二手Thinkpad笔记本的用户来说，简单的拆机查看也是必要的，对于甄别机器是否经过翻新有借鉴作用——如果主板及元器件整洁，没有明显的焊点或飞线痕迹，内部器件标签完整，则相对可靠一些。在上期的文章中，我们还介绍了可通过电脑配件上的序列号在官方网站进行比对，有兴趣的读者在拆机后也可用该方法进行配件核实。

升级硬盘和内存

购买了二手Thinkpad笔记本电脑，可适当根据实际情况进行内存和硬盘的升级，一般来说升级内存相对简单，可升级为两条内存保持双通道即可。而升级硬盘则需要分清机型，对于T60以上的机型，升级硬盘不会有特殊的报错，而T43等机型可能在更换硬盘开机后会提示报错，也就是所谓的“刷微码”问题，一般的解决方法是通过降BIOS方式来解决。但对于普通消费者来说难度和风险都较高，所以T43等机型建议不要随意升级硬盘。对于T60以上的机型来说，一般不会存在类似问题，



拧下机身背后的一颗固定硬盘螺丝后，拆下固定盖，从右侧面轻轻抽出硬盘及固定架



拧下固定架上的4颗螺丝后，原机的硬盘被取下



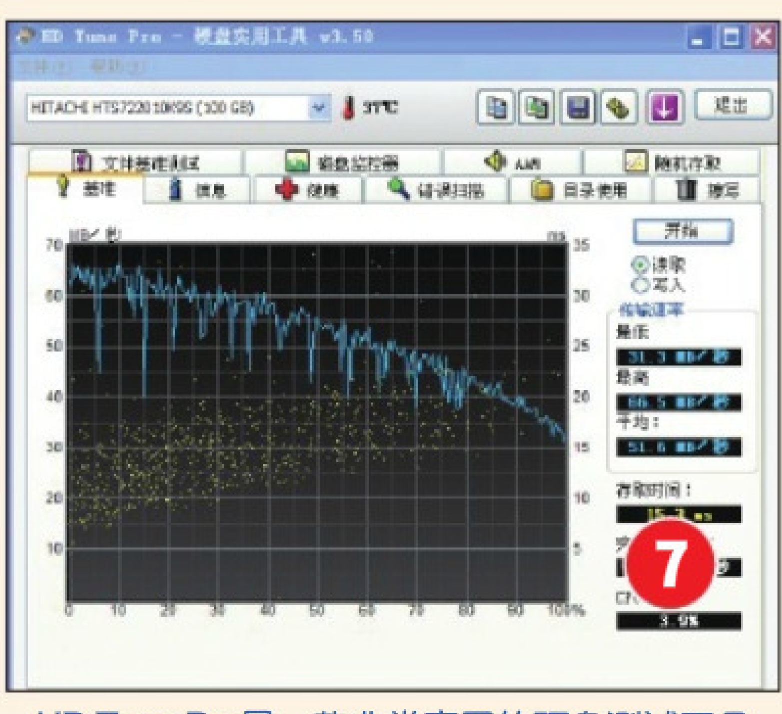
这是笔者更换升级后的两块日立硬盘，不过原机的硬盘转速是7200r/m的，而更换的是5400r/m的

更换硬盘比较简单，在查询手中笔记本电脑的硬盘接口、支持类型后，可购买一款大容量的硬盘进行更换，安装系统后，还

可利用测试软件进行硬盘的性能测试。由于原有的硬盘通常都有一键恢复系统的功能，限于篇幅，有兴趣的读者可以查阅相关方法进行制作。笔者认为，Thinkpad笔记本的一键恢复速度比较慢，对于电脑水平比较低的人相对实用，否则还是建议用Ghost来制作系统恢复。

消费误区：笔记本硬盘7200r/m一定比5400r/m好？

一般来说，笔记本硬盘转速的差别对系统的运行速度提升有限，以7200r/m与5400r/m的笔记本进行对比，在同等容量下，通常7200r/m硬盘的价格要高出5400r/m硬盘100～200元，而7200r/m的硬盘转速高，因此发热量高，噪声大，功率高。当然，7200r/m的硬盘在速度上要高于5400r/m硬盘，但并不十分明显，因此在性价比方面，笔者建议，如果是升级硬盘，可优先考虑大容量的5400r/m硬盘。P



HD Tune Pro是一款非常实用的硬盘测试工具

用博客精灵离线写博客，一键快速发布到所有空间

■贵州 肖遥

在线写博客常常会因为浏览器故障或网络异常等问题造成文章丢失，因此我们往往使用一些离线的编辑器撰写好日志文章后，再发布到博客上。如果有多个博客空间，发布日志可是件非常麻烦的事儿。这里介绍一下小工具“博客精灵”，它可以让博客撰写发布不再是难题。

一、添加集成博客帐号

离线撰写博客文章，可安装“博客精灵2008 v1.52”（图1），它是一个可支持国内多数BSP（博客服务托管商）的离线博客编辑器，包括百度、搜狐、博客网、blogcn、blogbus、猫扑、tom、天涯、网易、新浪、myspace，和讯等常见博客空间。



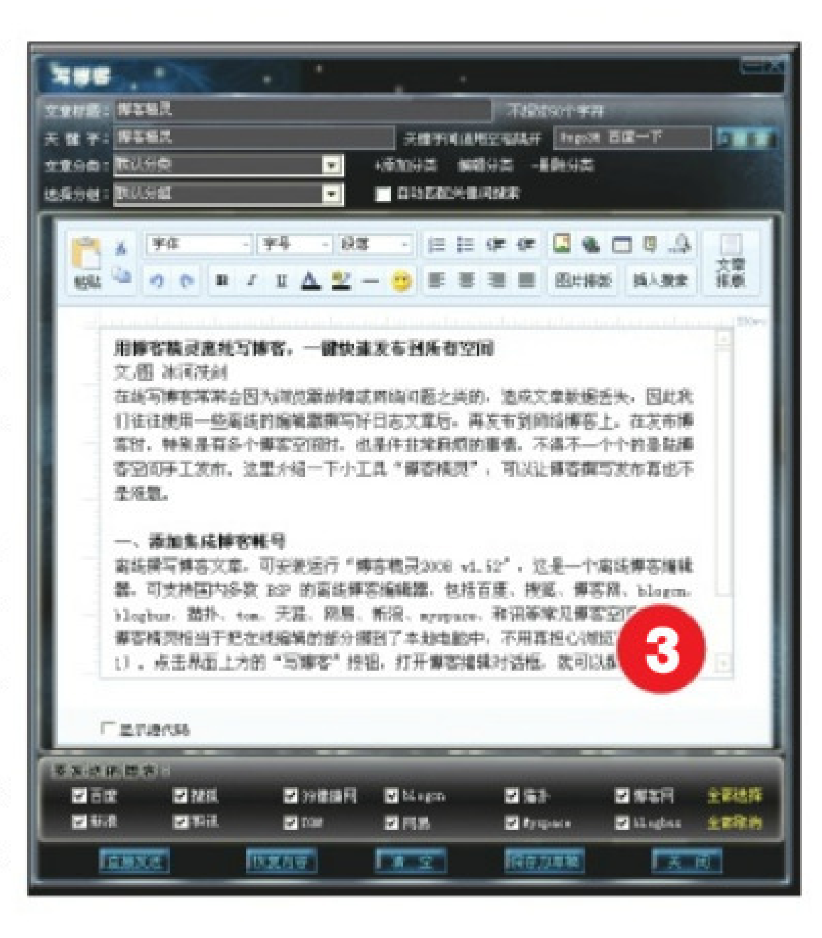


在撰写发布博客文章前，首先要添加自己的博客帐号。点击界面上方的“我的帐号”按钮，打开帐号管理对话框。点击“新增”按钮，选择博客空间类型并输入博客用户名和账号密码即可（图2），将所有博客空间的信息都添加进去，写完文章后就可以一键发布。

二、离线写博客，增强编辑功能

博客精灵相当于把在线编辑的部分挪到了本地电脑中，不用再担心浏览器崩溃。

点击界面上方的“写博客”按钮，打开博客编辑对话框，就可以撰写博客了（图3）。设置文章标题、关键字、添加设置分类和分组等。在编辑窗口中，可使用“HTML”方式，也可使用“所见即所得”方式。博客精灵的编辑器与新浪博客的编辑器非常类似，并提供了丰富的图文排版功能。许多博客空间的编辑功能比较简陋（例如百度空间默认的编辑器），使用博客精灵便可解决在这类博客空间的编辑难题。



如果文章没写完要关闭程序，或者不想立即发布撰写的文章，点击“保存为草稿”按钮，将文章保存到草稿箱中，下次从“草稿箱”中打开后继续撰写修改。

三、一键发布到所有空间

文章写好就可以发布了，博客精灵最大的好处是可以同时发布文章到所有支持的博客空间，适合有多个博客的朋友。在博客撰写对话框下方选择要发布文章的博客，也可点击“选择所有”来选定所有博客空间，之后点击“直接发送”，即可自动发布到所有博客空间中（图4）。P

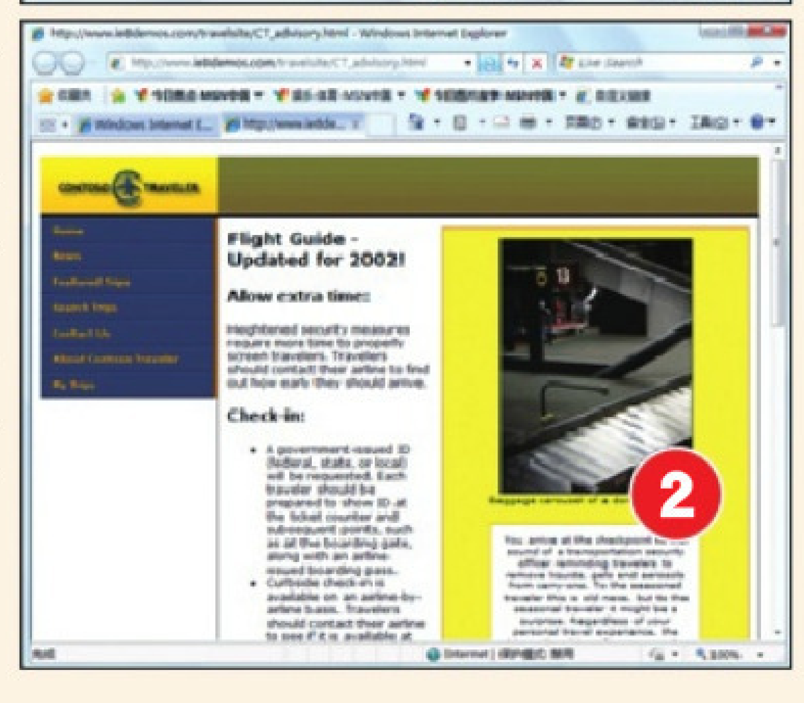


网页显示“错乱病”，“兼容视图”能搞定

■山东 贾培武

喜欢使用最新软件的你，在IE8简体中文版发布后，就迫不及待将其下载安装到了系统中。然而，问题随之而来，即原先在IE7中能正常显示的某些网页，到了IE8中显示却不正常，比如出现图片错位、文字跑远……别急！因为此时IE8的“兼容性视图”能帮上你的大忙。





由于各网站开发标准不同，对那些没有采用W3C标准开发的网站，使用IE8浏览时可能会出现显示错乱现象（图1）。当IE8检测到某网站不兼容时，地址栏右侧就会出现“兼容性视图”按钮，图形是一页撕裂的纸。只需轻轻一点该按钮，该网页显示就会正常，现在漂亮多了吧（图2）！

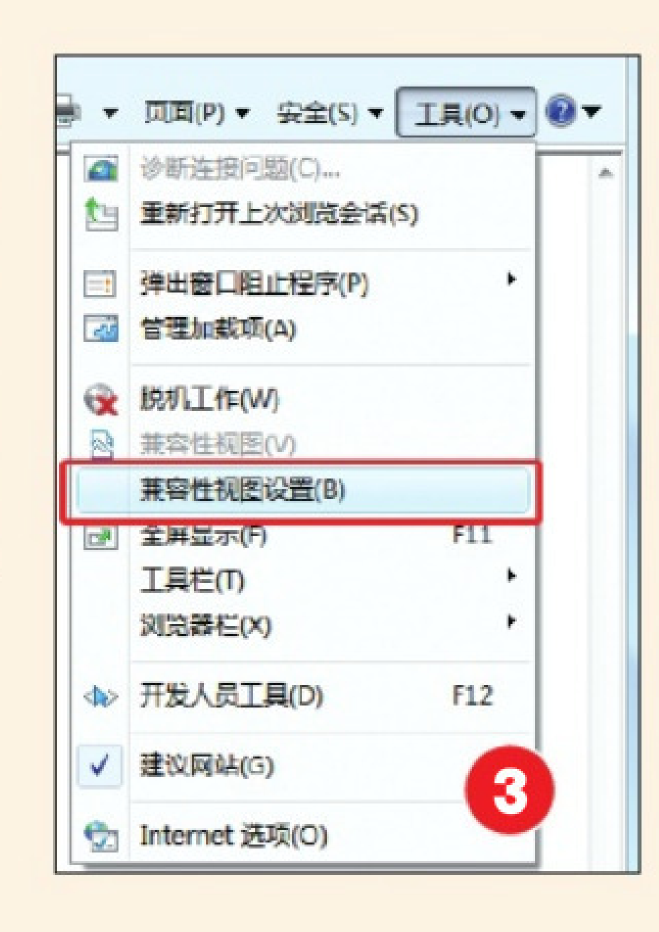
在你点过“兼容性视图”按钮后，这个网站将会被IE自动保存到兼容性列表中。这样，下次你浏览这个页面时，IE8会自动启用兼容性视图以正常显示该网页。当然，除此之外，IE8还提供了一个一劳永逸的好办法，让你通过简单的设置，将所有的网站都用兼容性视图方式显示，以免某些网页显示“错乱病”，具体操作如下：

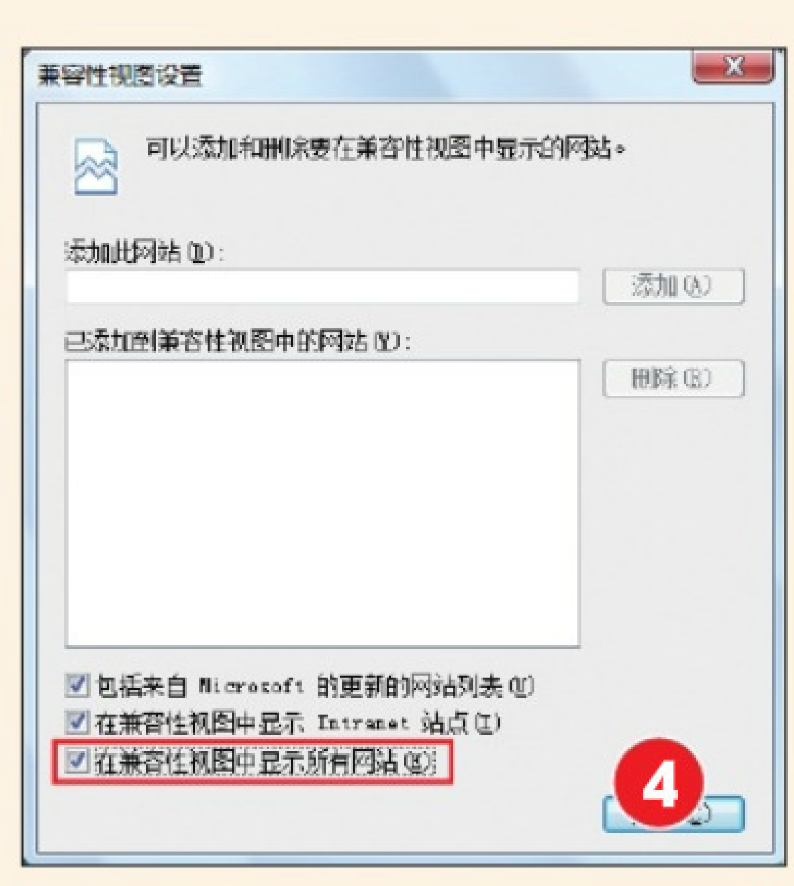
1.单击IE右侧的“工具”按钮，然后单击“兼容性视图设置”（图3）。

2.在“兼容性视图设置”对话框中，勾选“在兼容性视图中显示所有网站”复选框（图4）。

3.单击“关闭”按钮。

从此，IE8就不会再出现由于兼容性而造成的页面显示问题了！除了显示错乱外，对于不兼容的网站还可能会出现JavaScript脚本没法运行，一些网上银行插件没法正常工作、网上银行登录不了等故障。此时，愿笔者以上所述能助你一臂之力。P





提升画质，让普通视频也变高清

■贵州 冰河洗剑



从网上下载了不少视频，其中一些画面质量太差，无论怎么调节显示设置，结果依然不理想。真的没办法让视频画质变好一些吗？试试PowerDVD的True Theater功能吧，它可轻松提升视频画质，DVD的视频也可达到“高清”效果哦！

运行PowerDVD 9，点击界面控制条上的“显示True Theater特效窗口”按钮，在弹出的对话框中勾选“True Theater HD”复选框，用鼠标拖动滑块调整清晰程度用来增强效果（图1）。还可勾选“True Theater Lighting”项用来调节设置亮度增强效果。设置完毕后关闭对话框，播放视频就可以看到增强后的效果了。

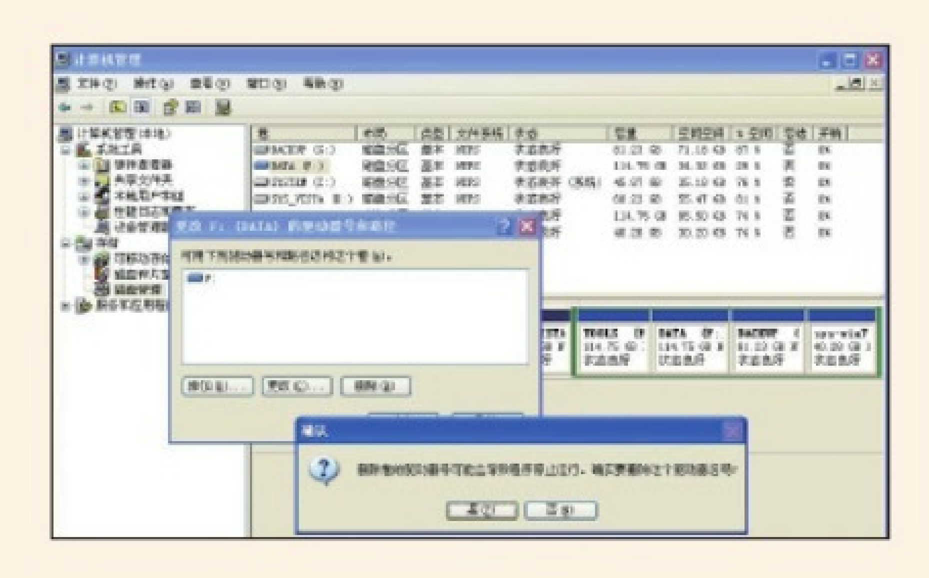
其实，PowerDVD 9的True Theater是利用了画面插值的原理，提升视频画面的倍线，从而达到模拟高清的效果。如果想看看画面是否真的有提升，可以在True Theater特效设置对话框上设置“True Theater显示模式”。其中“普通模式”点击后整个画面将全部使用“特效”来显示，使用“拆分模式”显示时会将视频画面从中间分开，左侧是未提升前的画面，右侧为使用特效后的效果，“对比模式”则在屏幕中同步显示“原始效果”和“处理后效果”两组画面。使用后两种模式中的任意一种，都可以查看提升前后的效果对比。（图2）P



另辟蹊径，巧妙隐藏磁盘分区

■广东 执信猫羊

说到隐藏分区，大家可能想到的就是PQmagic或在本刊5月上刊中所提到的“磁盘隐藏王”等软件。其实就算没有这些工具，仅靠一些设置同样能轻松隐藏磁盘分区！



首先右键点击“我的电脑”，选择“管理”，在弹出的窗口中选择“存储”下的“磁盘管理”。在窗口右边可以看见电脑中所有的磁盘分区。右键单击想隐藏的分区，从弹出的菜单中选择“更改驱动器名和路径”，接着会弹出“更改本地磁盘（F:）的驱动器号和路径”的窗口。选中“F:”，再点击“删除”，并在弹出的警告中点击“是”即可。（如右图）

回到“我的电脑”中看一下，可以发现，F盘真的没了！相对于一些软件采用修改注册表或调整组策略的方法（存在着直接在地址栏输入盘符仍然可以进入盘中的漏洞），此时就算我们在地址栏中输入“F:”，回车后，也只会弹出“无法访问F:\此文件夹已被移动或删除。”的警告信息，从而彻底达到隐藏硬盘的目的。如果要恢复，则还是打开“计算机管理”窗口，并在那个无任何标记的本地磁盘上再次右击选择“更改驱动器名和路径”，在弹出的“更改本地磁盘的驱动器号和路径”窗口中单击“添加”按钮，然后在“指派驱动器号”后选择“F:”，点击“确定”按钮便可复原了。由于整个操作其实只涉及了盘符的操作，所以可以完全不用担心数据的安全问题，够巧妙吧？

将搜索到的视频添加到点播单中

■湖北 感恩的心

自己喜欢看日韩剧，经常会到优酷网中搜索喜欢的片子观看，可电视剧一部都有很多集，如果一集一集进行点播，不仅操作繁琐，而且观看时不能连续播放。其实优酷网已经考虑到了这一点，我们只需简单设置一下就可以自动连续播放了。

步骤1，首先打开优酷网，在上方搜索框中键入自己想要观看的电视剧名称，单击一侧的“搜索”按钮；

步骤2，很快，搜索结果便出现在了下方了，我们可以发现，在每个视频截图的右下角会有个加号按钮，想连续观看哪些视频，统统将它们右下角的加号选中（图1）；



步骤3，接着点击一下窗口右上方的“点播单”文字超链接，进入到点播单窗口，之前添加的视频会逐一罗列在下方界面中，如果要马上连续播放这些剧集，单击“连续播放”选项就可以了（图2）。

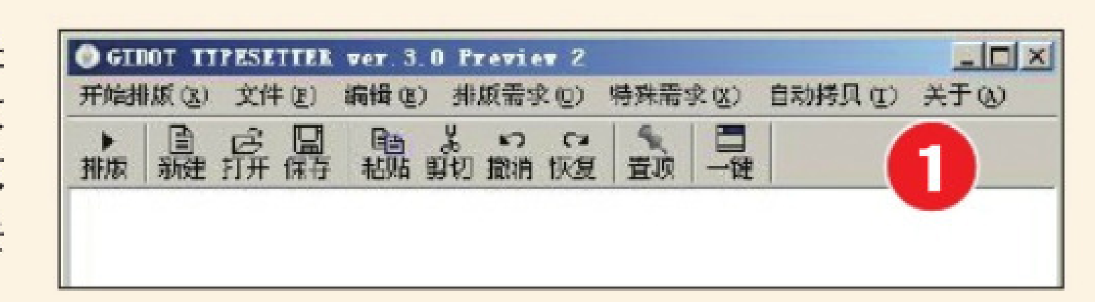


让网上下载的文字变得规范

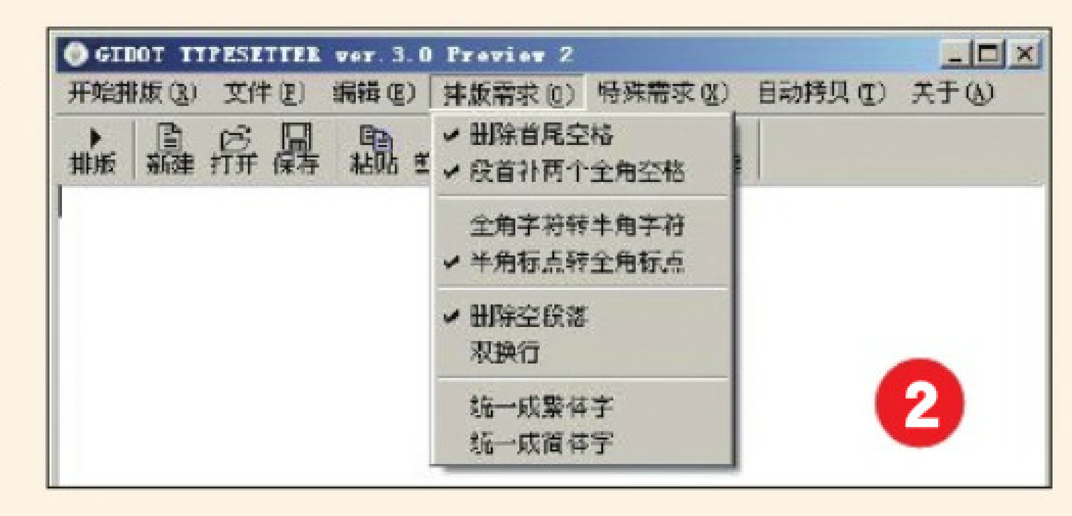
■山东 郭德芳 赵华安

因工作、学习需要，我们通常都会下载一些文字资料，方法都是先将网上的文字选中，然后粘贴到记事本或Word中。这样下载来的文字在格式上非常混乱。那么，有什么办法可以让下载的文字更加规范呢？其实，只要借助“Gidot_Typesetter”，问题就能轻松解决。方法如下：

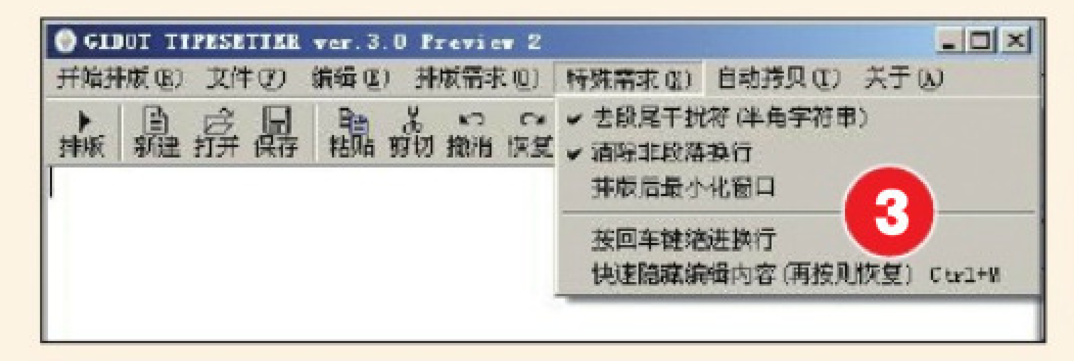
1.下载软件（地址：http://www.skycn.com/soft/40696.html）。这是一款绿色软件，不需安装，解压后双击“Gidot_Typesetter3.0p2”就会启动（图1）。

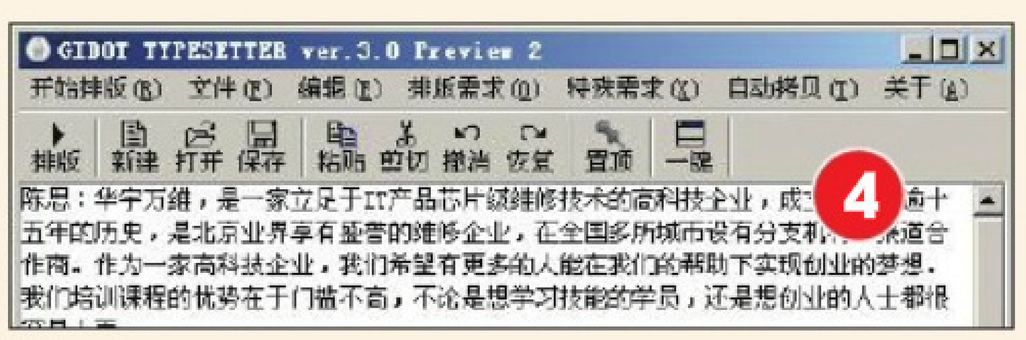


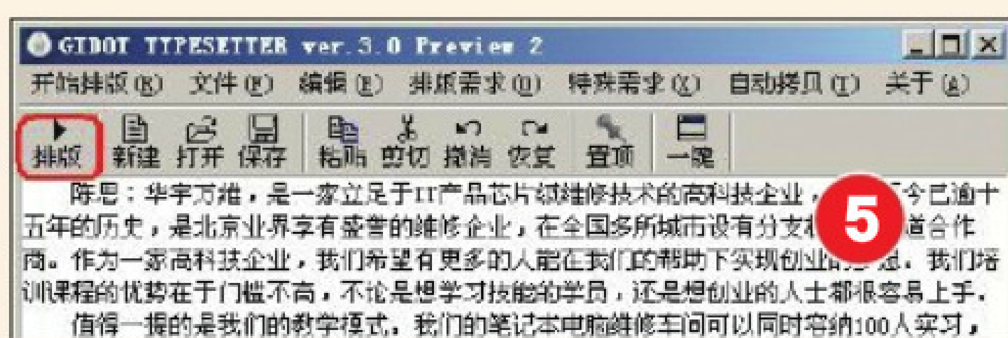
2.为使网上文字符合排版要求，需要对软件进行设置：打开“排版需要”菜单，将“删除首尾空格”“段首补两个全角空格”“半角标点转全角标点”“删除空段落”4项勾选（图2）；在“特殊需求”菜单中将“去段尾干扰符（半角字符串）”“消除非段落换行”两项勾选（下页图3）；在“自动拷贝”菜单中将“排版后拷贝”勾选，以



后我们处理网上文字就可以一劳永逸了。







3.将网站上的有关文字内容先进行“复制”，然后打开“Gidot_Typesetter”软件，通过工具栏上的“粘贴”按钮将文字内容粘到软件的窗口中（图4），然后再点击工具栏上的“排版”，此时你会发现网站上的文字在软件窗口中变得规范了，而且符合正规排版格式的要求（图5）。

4.点击工具栏上的“保存”按钮，就可以将文字内容保存为“.txt”格式。也可将软件窗口中的文字全选以后复制粘贴到Word文档中使用。P

影音格式不用愁

■山东 宫磊

笔者最近新购了一款手机，原想用它看电影，但把下载好的RM、3GP和MP4拖入播放时，却提示“超过限定参数”无法播放。由于不支持其他格式，只好到处找转换软件，在试过若干软件后最终选择了“格式工厂”（下载地：http://www.ankty.com/soft/4/112/7769.html）。格式工厂是免费绿色软件，除可转换视频格式之外，还可转换音频、图片和光盘镜像，并能简单处理视频文件。下面以视频转换为例讲解格式工厂的使用。

1.首先打开格式工厂，在左边工具栏中选择要转换的格式。一般手机都支持3GP和MP4格式，这里选择MP4。（图1）在弹出的对话框中点击“添加文件”选择要改变格式的文件，也可选择“添加文件夹”添加文件夹下的所有文件。（图2）

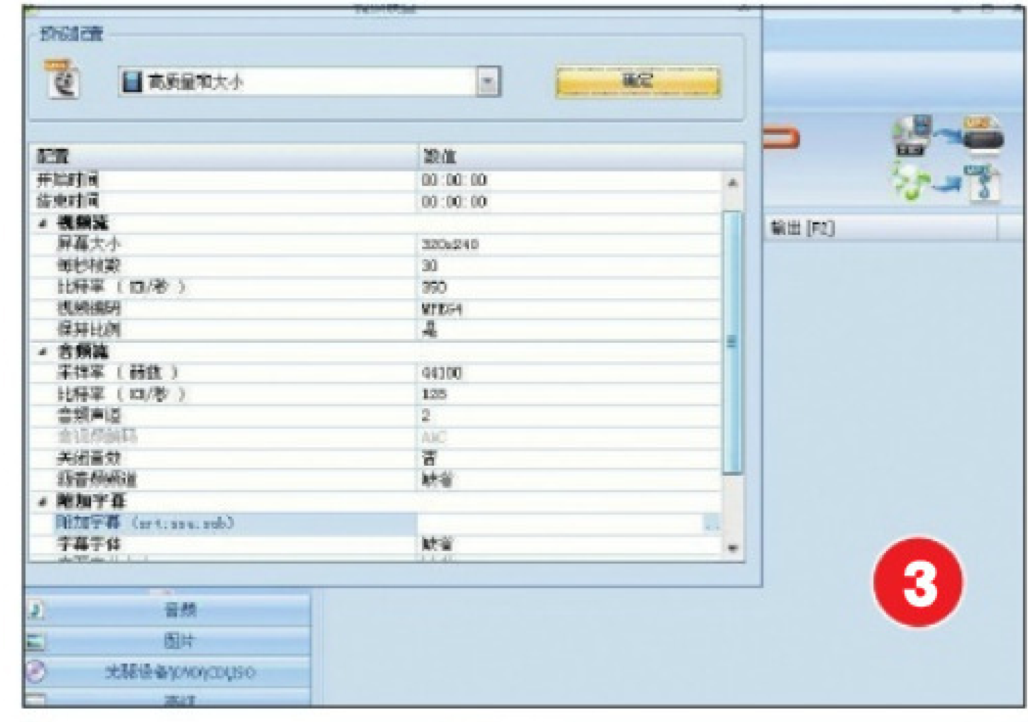




2.点击“输出配置”，音频流采用默认设置即可，而视频流的设置需先选择屏幕大小，现在大屏幕的手机一般都是320×240，所以选择320×240 Standard，小屏幕的手机则选择176×144或者128×96，像PSP或iPhone等大屏幕播放器就选择480×272 PSP Full Screen或480×320 iPhone Full Scree。选择的原则是宁小勿大，因为超过支持的分辨率会造成无法播放。然后选择每秒帧数，通常播放器支持的最大帧数是30帧，如果帧数很低，影片播放起来就会跟幻灯片一样，在这里我们填30。接下来选择比特率，这里要注意，它标注的单位是（kb/秒），但实际转换时却是以kbps为单位，所以这里直接填写支持的最大比特率。比特率与清晰度有关，太低则画面粗糙，通常播放器能支持影片的最大比特率是350kbps，所以这里填350。“视频编码”和“保持比例”按默认设置即可。如果想加入字幕，则在“附加字幕”里添加字幕文件，设置完成后点击“确定”。（图3）

3.点击菜单栏中的“任务”→“选项”，打开选项对话框，点击输出文件夹中的“改变”，选择输出文件夹，最后点击“应用”。逐一添加要转换的文件后点击上方工具栏的“开始”来进行转换。（图4）

注意：如果转换后的文件无法播放，则仍是设置过高造成，在屏幕大小选择正确的情况下，可通过减小帧数来解决此问题。若每秒30帧无法播放，可以改成20帧或15帧。如果能播放，但在播放时只有声音没有图像，则可能是文件过大导致，这时应将影片截成两段或三段——在设置“输出配置”时，输入开始时间和结束时间即可轻松截取影片。P





一招半式闯江湖

编者按：经过前几期各种实用小招式的出现，许多读者都发现在自己生活中其实有很多很实用的小窍门，欢迎你写出来发给大家看，来稿请在邮件标题中注明“一招半式投稿”。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为phair@popsoft.com.cn。

图片、音乐搜索新方式

■山东 素数

用音乐语言搜索音乐

以往使用搜索引擎搜索音乐时，我们大多是通过音乐的歌名、演唱者、歌词等文本标签来进行查找。而通过谷歌的“挑歌”功能，用户可利用音乐自身的特性来进行搜索。进入谷歌的“挑歌”页面（http://www.google.cn/music/songscreener），可以在右侧看到节奏、声调等7项音乐特性选项（如右图），当对这些选项进行调节时，在页面中便会出现随之变化的音乐泡泡，在泡泡上会显示符合当前特性条件的歌曲，当鼠标悬停在音乐泡泡上时，会出现详细的操作按钮，点击相应按钮便可执行播放、下载等活动。



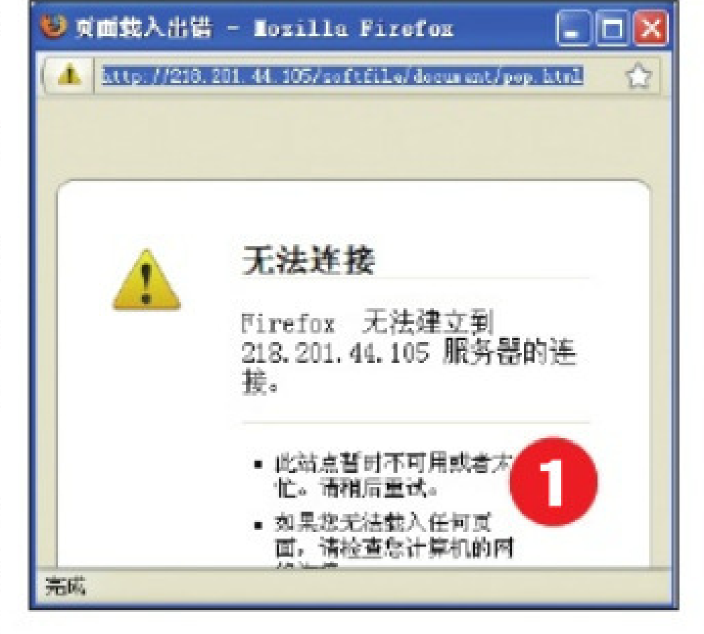
按图片内容搜索图片

在进行图片搜索时，当通过关键字进行第一步搜索之后，往往会得到许多与搜索关键字不相干的图片。此时，可以在搜索页上方的图片内容下拉菜单中缩小搜索范围，例如选择内容为“脸部特写”，此时所得到的搜索结果更为精确。通过限制搜索内容，可以更快、更准确地得到想要的图片。

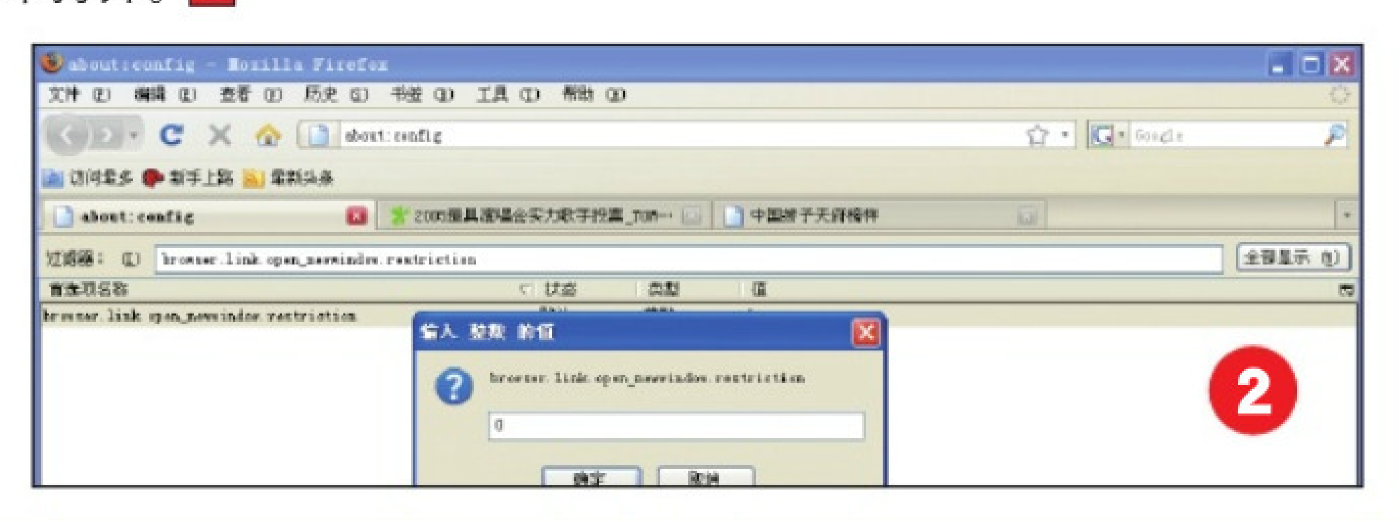
让FireFox浮动弹窗“升级”为标签页

■吉林 飘零雪

在FireFox中点击显示为“Javascript:”“http://*.html#”之类的超链接，会弹出一个独立的小窗口。该窗口没有菜单栏、工具栏，即便是地址栏中的网址也是处于灰色锁定状态无法修改（图1）。怎样能使此类网址默认在常规标签页中打开呢？



在其地址栏中输入“about:config”，回车确认操作后会弹出警告提示信息（FireFox 3.X版本），在此点击“我保证会小心”按钮。而后在“过滤器”中输入“browser.link.open_newwindow.restriction”，回车进行搜索。找到该项后，发现其初始值为“2”，双击该项，在弹出的“输入整数的值”对话框中重新赋值为“0”（图2）。点击“确定”按钮后，修改将即时生效，之后任何形式的链接都会在新建标签页中打开。



利用QQ旋风批量下载中转站中的文件

■湖北 感恩的心

QQ邮箱中的文件中转站是个不错的功能，笔者经常会将大的附件上传到其中长期保存。以往如果想下载中转站中的文件，得一个个逐一下载，非常浪费时间。现在好了，最近QQ邮箱在中转站中增加了批量下载功能，不但下载速度提高不少，操作起来也方便了，需要的朋友不妨一试。

首先进入QQ邮箱，单击左侧的“文件中转站”打开其操作界面，在上方按钮中有一个“旋风批量下载”按钮，假如自己想批量下载中转站中的文件，先将需要下载的文件依次勾选，最后点击“旋风批量下载”按钮（如下图），此时便会弹出“QQ超级旋风”进行批量下载了。



★更正：本刊2009年5月上P55《挖掘Google Earth的小技巧》一文作者应为：辽宁 飒飒，特此更正，在此向本文作者表示歉意。

客座专家 龚胜



关键词：计算机电源 功率计算

问：我的电脑使用杂牌945GCM-6AL主板，集成显卡，CPU是P4 3.0E，1GB内存，250GB硬盘，带一个DVD刻录机，机箱电源标称是300W的，请问整机耗电大约是多少？若加一块微星9400GT-TD1G显卡，电源功率是否够用？谢谢。

答：大多数时候CPU是电脑中耗电最大的配件，最大功率在100W左右，主流显卡功耗也攀升到60W以上，普通硬盘的功耗基本上在15～30W之间，DVD刻录机在刻录时的功耗会在30W以上，主板功耗也在30W左右，其他诸如内存、声卡等配件的耗电量不算大，通常在10W左右。对于整机设备的功耗大家可以根据上面的介绍大致计算出来，基本上一台主流配置的电脑主机最大功耗接近350W，但在实际使用中，基本上不可能出现各种配件同时工作在最高功耗的情况，因此电脑主机实际工作时的功耗大多在300W以内。

从你的配置看，300W的电源功率可能有些不足，请谨慎从事。一旦加显卡后，系统工作出现不稳定，尤其是在进行显卡负荷较大的操作，比如玩3D游戏时出现死机等问题，就要考虑更换功率更大的机箱电源了。

关键词：电脑音频 USB声卡

问：我是贵刊忠实读者，最近想提升一下电脑音频质量，看到市场上有卖USB声卡，我想问一下USB声卡和普通板载声卡哪个音效更好？USB声卡的分类是怎样的？



比较高档的外置USB声卡

答：现在几乎所有电脑主板都集成了声卡，声卡也就成为被大多数DIY玩家遗忘的配件。但对于某些有特殊需求的朋友而言，还在关注独立声卡。由于传统PCI声卡在安装使用上比较麻烦，而且在笔记本电脑上根本就无法使用，而对于集成声卡损坏的台式机用户，选择USB声卡进行弥补也很方便，因此USB声卡就成为这类用户的好选择。

USB声卡可以分为两大类。一是以集成CODEC为核心的普通USB外置声卡，这类产品和板载声卡在原理及工作流程上没有什么不同，价格很便宜，品质一般，如果你打算提升电脑音频质量就没有必要选择了。另一类高端USB声卡有自己独立的音频控制芯片，实际上就是一个独立的硬声卡，价格不菲，其品质也相当不错。USB声卡“外置”的特点使得它具有一些独特优势，比如没有了电路体积的限制，可以设计更为复杂的模拟电路并采用更好的屏蔽设计，从而大幅度提升音质，脱离了机箱内部高电磁干扰环境，对于音质提升也很有好处。部分高端USB外置声卡具有独立的供电设计和独立的音频控制芯片，完全可以脱离电脑作为一个独立的音频解码/编码设备来使用。

关键词：系统出错 诊断

问：最近我的电脑不知道什么原因，开机一段时间后就会出现：“Generic host process for win32 services遇到问题需要关闭”的提示，然后就无法上网了，任务栏还变白，重启电脑后才恢复正常，请问原因何在？如何解决？谢谢。


利用Drwtsn32诊断出错程序

答：你遇到的故障原因很多，最大可能就是系统感染了病毒或木马，请用最新防病毒软件进行查杀，另外系统文件意外损坏也可能导致出现类似问题，我们可以用以下工具辅助查找具体原因。

Windows系列操作系统提供了一些系统出错的诊断工具，可帮助你发现、分析、修改错误。可在“运行”窗口中键入：Drwtsn32，启动程序错误调试器。它可以监控应用程序消息，当程序发生错误时，程序调试器将自动启动，记录错误信息并诊断和分析这些信息，提出解决方法。还可在“运行”窗口中键入Winrep，启动Windows报告工具，它能搜集计算机的有关信息，以根据这些信息诊断和排除各种计算机故障。对修复系统故障更有用的是文件检查器：SFC，这个工具需应用于命令解释模式下，其作用是扫描所有受保护的系统文件并用正确的文件进行替换。因感染病毒等原因，系统文件可能会被改动，可利用文件检查器对它们进行恢复。SFC的具体用法请在命令窗口中键入SFC /?来获取，这里就不详述了。

关键词：喷墨打印机 喷头清理

问：我有台喷墨打印机，较长时间放置而没有使用，最近启用后，在打印时出现颜色失真、字迹模糊等现象，请问原因何在？如何处理呢？

答：这种故障现象多半是因为喷墨打印机的喷头被墨水堵塞了，长期放置不用时打印喷头处的墨水由于风化或水分蒸发会引起墨水凝成颗粒，导致堵塞。另外自行加墨、不同品牌的墨水混用等，也容易导致打印喷头因化学反应发生堵塞现象。对于这类问题，我们可尝试用下面的方法清理：如果喷头堵塞现象并不是十分严重，可以使用喷墨打印机内置的喷头清洁程序来让堵塞喷头恢复正常，要反复运行几次喷头清洁程序，才能获得较好效果。

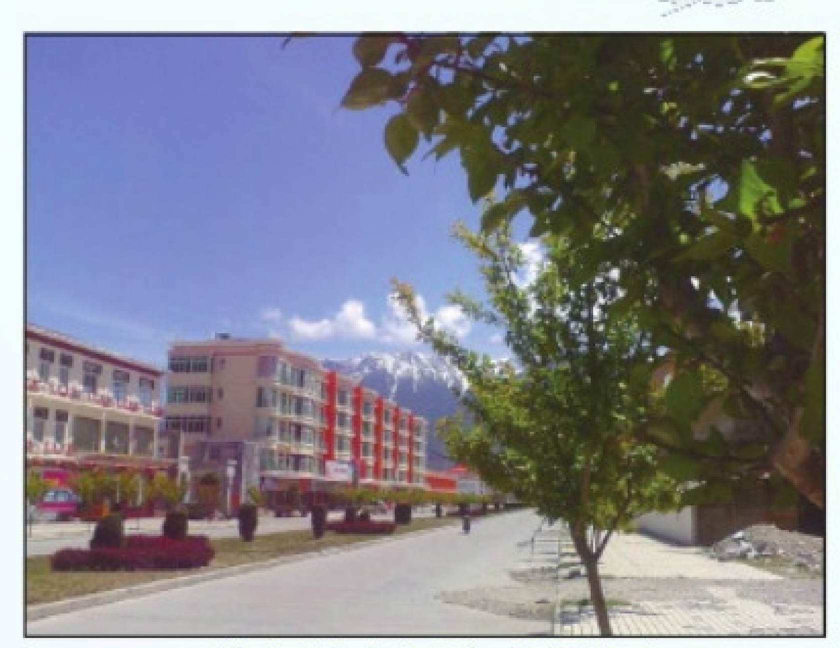
二是在一只盘子中倒入适量的纯净温开水，取下墨盒，并将墨盒的喷嘴部分浸泡到水中，大概半小时后，再用力将附着在喷头表面的水分甩干净。如果无效还可继续用纯酒精浸泡，然后再使用喷头清洁程序。若仍不能解决就只好更换墨盒了。

关键词：拍照手机 超焦距

问：我最近买了台国产手机，带一个300万像素的摄像头，我发现这款手机在拍摄远近景物时似乎都没有对焦的动作，不过拍出来的照片大都还是清晰的，请问这是怎么回事呢？

答：要谈这个问题，首先讲一下“景深”的概念：因为人眼观察图片的“清晰”并不是一种绝对的概念，所以，对焦点前（靠近相机）、后一定距离内的景物的成像都可以是清晰的，这个前后范围的总和，就叫做“景深”。懂得摄影的朋友都知道，景深大小，与镜头焦距长短和光圈大小有关，焦距越长景深越小，而光圈越小，景深就越大。

由于短焦距、小光圈的镜头景深比较大，人们就称对焦点前后能清晰成像的距离为超焦距。普通傻瓜相机和一些低档数码相机以及现在大多数照相手机，就利用了超焦距，利用短焦镜头在一定距离之后的景物都能比较清晰成像的特点，省去了自动对焦功能，从而降低了产品成本，但又能保障大多数情况下拍照的清晰。


手机摄像头焦距短景深很大

关键词：Vista 系统 PPC同步

问：我最近升级到Vista，连接我的PPC手机后，发现可以不用安装ActiveSync即可识别PPC，但却不能同步Media、联系人、任务、邮件等，请问该怎么处理？

答：微软在每次操作系统升级后，尽管会因为华而不实的界面、对硬件配置要求的剧增等招来不少骂声，但的确也会带给我们不少实用和惊喜的功能，尤其是对流行外设的直接支持上越来越完善。比如在从Win98升级到WinMe后，对U盘的直接支持就是当时一个非常重要的进步。而WinXP更是对部分摄像头等外设提供了直接支持，从WinXP SP2开始对大多数蓝牙适配器的支持也深受好评。

Vista增强了对手持移动设备的支持，可直接识别PPC等手持设备，同时功能也较原来的ActiveSync有所改进，比如系统把手持设备识别成两个分区,一个是ROM，一个存储卡，而且也能显示手持设备中文件的大小了，在电脑与PPC间文件的交换上的确比以前的操作系统方便多了。不过遗憾的是在Vista环境下不能直接同步联系人、任务、邮件等，需要安装相应的软件来支持数据同步，这个软件就是Microsoft Windows Mobile Device Center，简称VistaWMD。安装并启动程序后，点击ChangeContentSync Settings，调整相关设置后，就可以同步了。



Vista能直接识别PPC移动设备

关键词：ADSL共享上网 封锁破解

问：最近我所在的城市对ADSL共享上网进行了限制，由于家里有多台电脑需要同时上网，现在被搞得很不方便，请问是否有办法破解对ADSL共享上网的封锁呢？

答：最简单的破解办法是把每台电脑的MAC地址改为一样，具体修改方法如下：首先要获取一台电脑的具体MAC地址：右键单击本地连接图标，选择状态然后点击支持选项卡，其“详细信息”中就包含有MAC地址信息。然后据此修改其他电脑的MAC地址。在“设备管理器”中右击网卡图标，选择“属性/高级”选项卡，在“属性”区就可看到一个类似“Network Address”名字的项目，点击它，在右侧“值”的下方，输入要指定的MAC地址值即可。


修改网卡MAC地址

ADSL共享上网一般采用地址翻译（NAT），即常说的路由方式。经过NAT转换后访问外网的内网计算机IP地址都是统一的，而且MAC地址也转换成了路由器的MAC地址。要发现是否有机器在共享上网，需采用一些特殊技术，比如检查同一IP地址的数据包中是否有不同的MAC地址，如果有则判定用户共享上网。共享上网被封锁从技术上是可以进行破解的，但更希望能从法律上对这个问题进行根本的“破解”。

关键词：笔记本电脑 显示花屏

问：本人刚买一台联想Idea Pad Y430笔记本电脑，在玩2K9游戏时出现花屏现象，退出游戏后花屏现象依旧存在，重启系统后花屏才消失。请问是什么原因呢？由于笔记本是刚买的，心情特别急切，望能给予解答！

答：玩游戏时出现花屏的现象，首先要排除软件问题，比如确保安装了合适的显卡驱动程序及游戏本身没有问题，比如没有用盗版软件，或安装非官方的中文补丁之类。另外有时候花屏还可能与显示器属性中有一项“暂停/恢复时重置监视器”的设置被选中有关。这项设置的主要作用是指定将计算机置于挂起状态，随后恢复其活动时是否希望Windows重置显示。重置监视器时，有些显示适配器会引起屏幕闪烁及花屏。

如果排除软件问题依然花屏，就要考虑硬件故障了，比如显存品质不佳、显卡模块散热不好都容易导致在玩3D游戏等显卡负荷较重的情况下花屏。可以尝试加强一下显存的散热、降低显卡硬件加速设置，但一般只能通过硬件上的更换来解决。P



以音乐的名义！——PC Hi-Fi发展之路

■北京 夏昆冈（数码多媒体 ）

前言

“Hi-Fi”是“High Fidelity”的缩写，中文意思为高保真。现在Hi-Fi所代表的意思逐渐改变了，慢慢成为一个好听至上的标准，是否真正高保真并不重要了，代表了一种感性的发烧态度。

从声卡诞生之日起，音乐发烧友就梦想着在电脑上实现高品质的Hi-Fi享受。久而久之，这个梦想被浓缩到“PC Hi-Fi”这个简单的新造单词中。经过25年的发展，PCHi-Fi已经越来越现实，几乎所有技术障碍都有能力克服了。但这25年的发展也并非一帆风顺，其中也走了很多弯路。现在就让我们回到以前，重温一下PC Hi-Fi之旅。

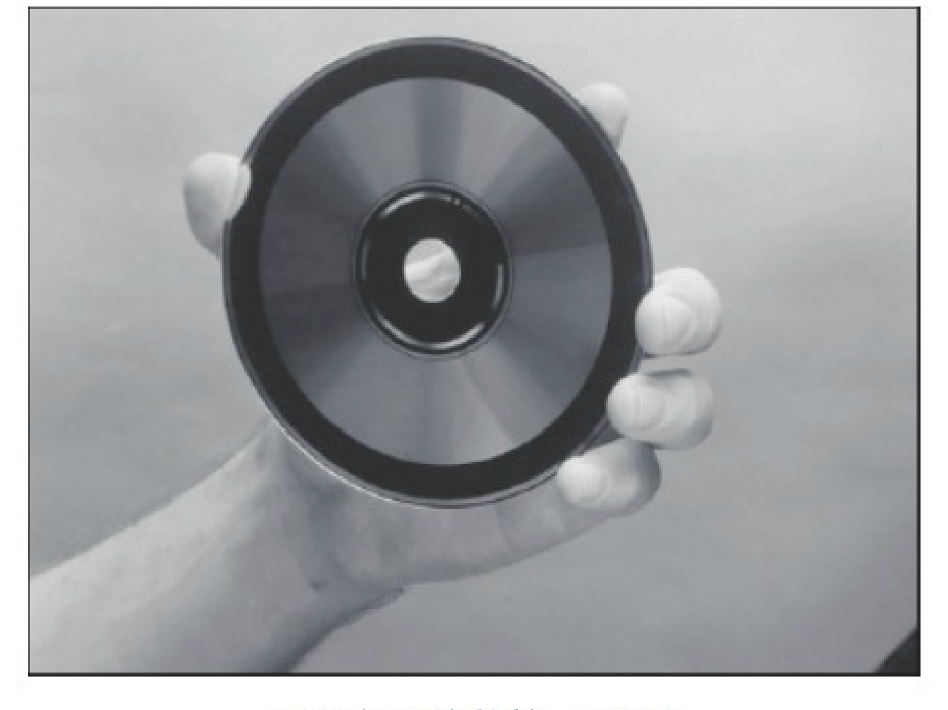
PC Hi-Fi发展简史

Hi-Fi的年代太久远，我们从数字化时代开始。

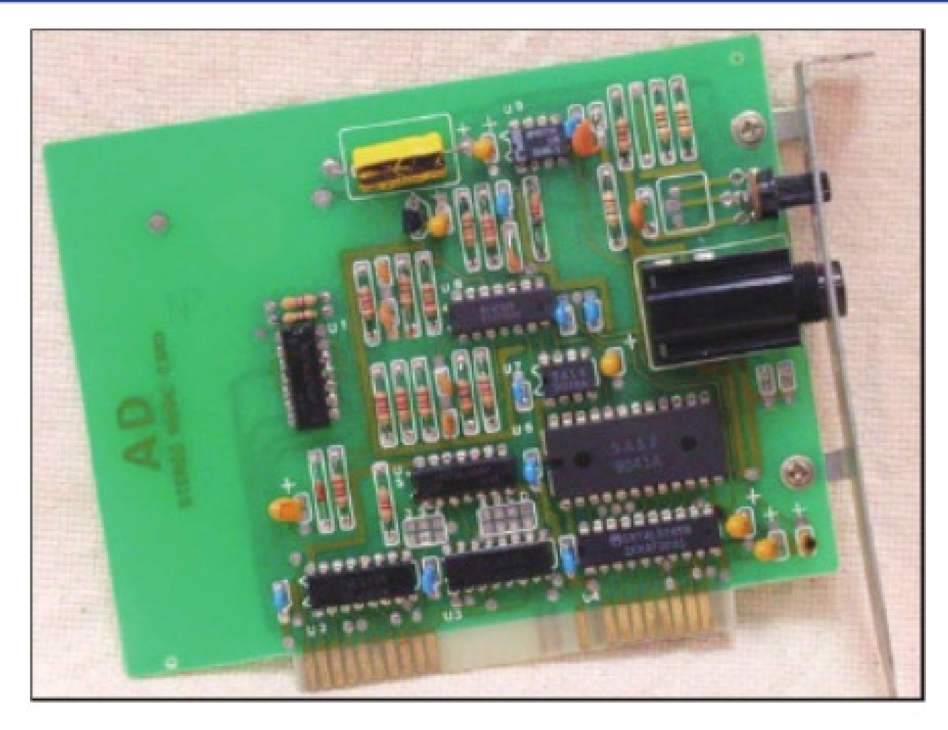
1982年8月17日，飞利浦和索尼公司联合推出CD，拉开了数字化时代序幕。Hi-Fi装备也发生重大变化，CD机、转盘、解码器逐渐取代了以前的老留声机、磁带机。

1984年，英国Adlib Audio公司推出第一款魔奇声卡，它的出现让PC拥有了真正的发声能力，不再是PC喇叭滴滴答答的声音。比起现在的声卡，这块魔奇声卡不论音质还是功能都差距很大——仅仅具备FM音质的合成音乐能力，不能处理数字音频信号，甚至立体声都实现不了——但它的出现是个里程碑，PC从此成为新的音源设备。虽然它功能简陋、音质低下，但并不妨碍发烧友对未来无限的向往。

1989年，新加坡创新公司（Creative，当时该公司的中文名称还叫“创通”）推出一款Sound Blaster声卡（即俗称的“声霸卡”），声卡史掀开

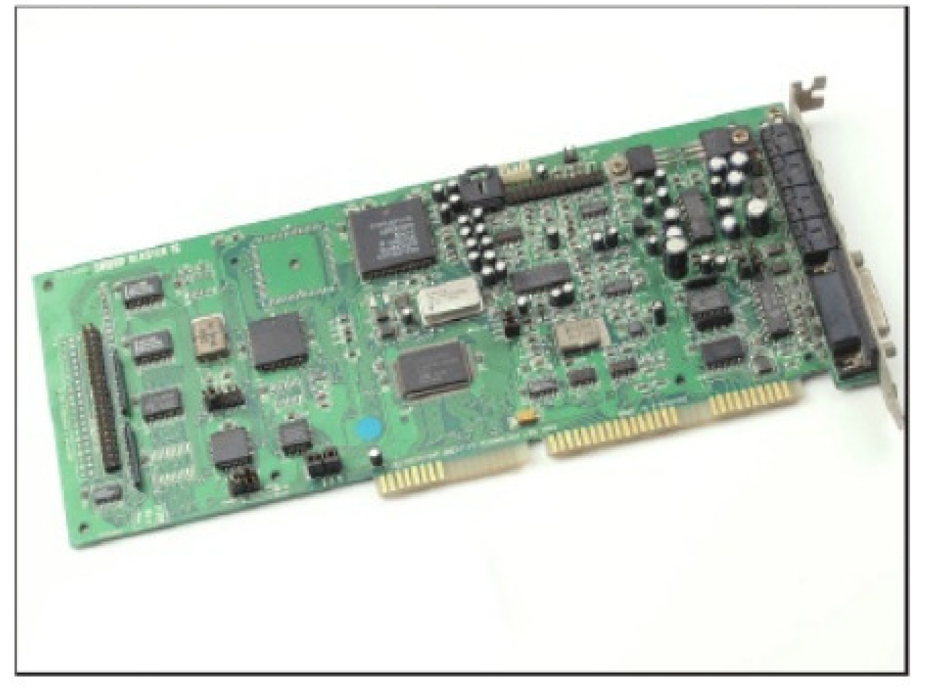


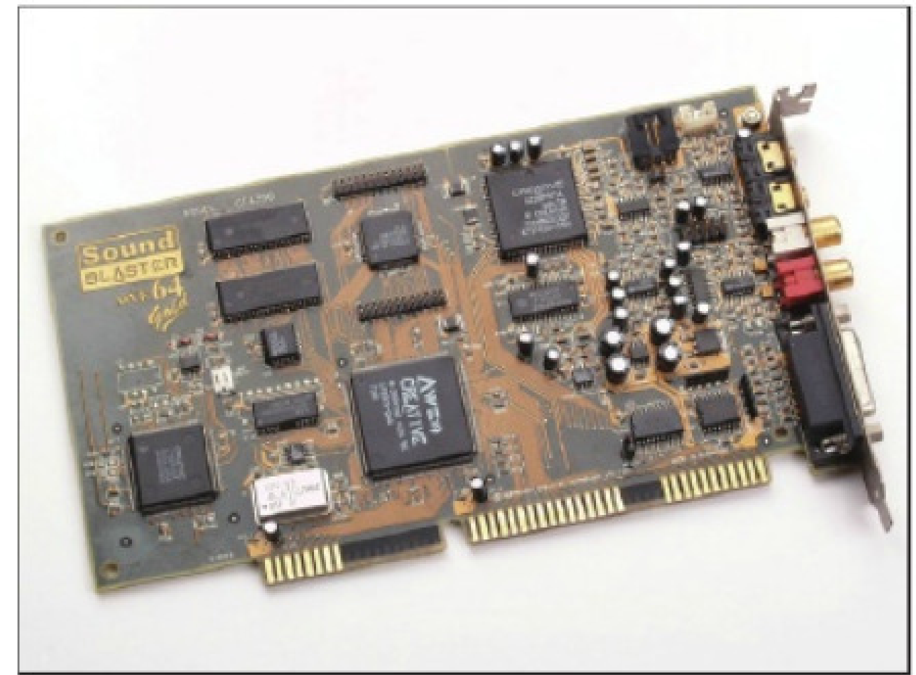
1982年诞生的第一张CD


堪称“多媒体时代文物”的魔奇声卡

了新的一页。Sound Blaster拥有8bit采样和单声道模拟输出能力！在今天看来这是多么不值一提，但在当时却是一个巨大的进步，这一步，花了5年。此时的CD唱机、解码器技术已经发展得很成熟了。

1992年，创新推出ISA接口的Sound Blaster 16，这是第一款拥有16bit采样和44.1kHz的采样速率声卡，支持立体声模拟输出，声卡的音质获得飞跃式的发展，理论上可以达到和CD一样的回放效果（当然实际效果还相差甚远）。尽管音质不够理想，但已具备实用性，Sound Blaster 16的出现，带来了一个十分积极的作用，就是极大地刺激了多媒体音箱行业的发展，国内著名的多媒体音箱厂商，几乎都是在这之后发展起来的。在当时，Sound Blaster 16售价惊人，直到1996年，小厂生产的“山寨版声霸卡”（指在技术规格和驱动接口上与Sound Blaster 16兼容的其他品牌声卡）还以“真16位”作为卖点。


创新Sound Blaster 16声卡


Sound Blaster AWE64 Gold声卡

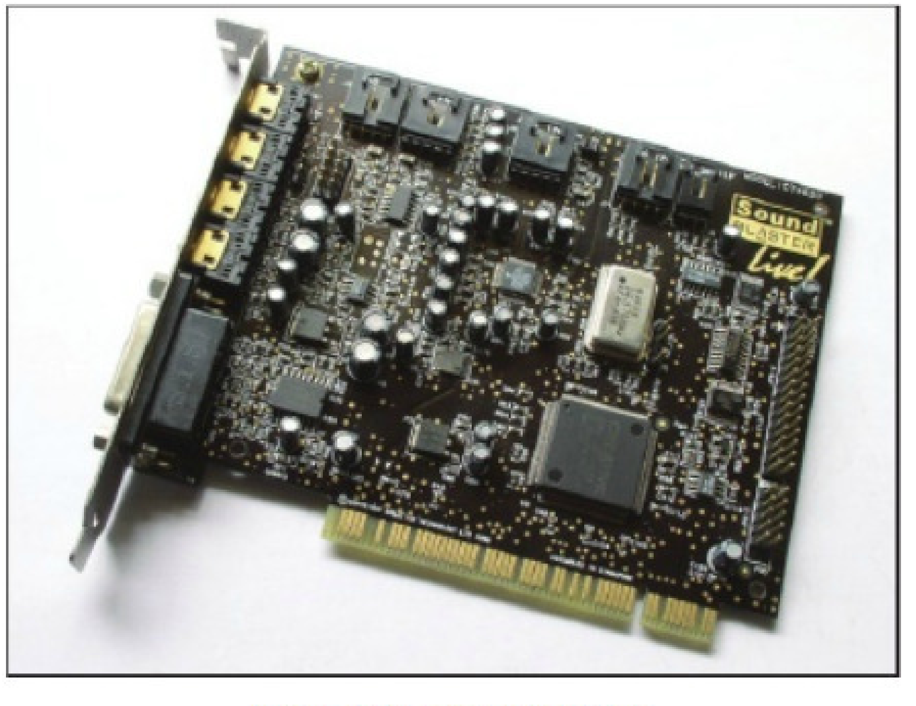
1995年，创新推出AWE32系列，翌年（即1996年），又推出AWE64系列，其中Sound Blaster AWE64 Gold吸引了发烧友的目光，这款产品把声卡的音质推到了一个前所未有的高度，对如何在电脑上实现Hi-Fi级效果的讨论在发烧友中骤然升温，PC Hi-Fi这个概念大概也就是从这个时候形成的。AWE64 Gold代表了民用ISA声卡（使用ISA插槽的声卡）的最高成就，完全可以说是它第一次开启了PC Hi-Fi之门。

与此同时，国内的多媒体音箱开始出现著名品牌，典型的例如轻骑兵，1996年，后来在中国有着重大影响力的漫步者诞生。这些厂商，都为多媒体音箱的发展作出了重大贡献。出于成本考虑（当时塑料箱体的开模成本高昂），这些厂商在初期都重点发展木质2.0音箱，成系列成规模地发展，结果木质多媒体立体声音箱逐渐成了很具中国特色的产品类型，你几乎看不到哪个洋品牌旗下有这类产品。


DIAMOND Monster Sound MX200声卡

随着Windows 95的普及，音频应用变得普及而频繁，ISA插槽出现明显的带宽不足问题，**PCI声卡登场了**。PCI时代，最初最风光的是帝盟（DIAMOND），DIAMOND Monster Sound MX200用料奢华，音质出色，引得发烧友追捧。不过红颜薄命，帝盟没多久就倒闭了，这款声卡仅有Windows 95、98下的驱动，逐渐失去应用价值。但即便如此，发烧友仍旧疯狂收藏这款声卡，它出色的音质表现，让PC Hi-Fi的梦想变得清晰起来。如何让它在Windows 2000/XP下工作，也一度成为最热门的话题之一。

1998年，创新发布基于Emu10k1芯片的Sound Blaster Live!系列声卡（即俗称的“SB Live!”），但这次创新并没有扮演音质推手的角色。这款声卡受限于Intel AC'97规范约束，对音质作了相当大的妥协。虽然这款声卡非常适合玩游戏，但音乐发烧友并不买账，在论坛里直接指出SB Live!的音质缺陷。


Sound Blaster Live!声卡

什么是AC'97?

AC'97全称Audio CODEC '97，是Intel等几家业界巨头制定的多媒体声卡规范。AC'97历经过3次大的修改。

AC'97 1.x：固定的48kHz采样输出。这一版的AC'97对后来的影响最为深刻，虽然后来的版本也想提高输入输出质量，但为时已晚，硬件设计商根本不想去修改设计。

AC'97 2.1：扩展了部分音频特征，开始支持多种采样率输出及多声道输出。

AC'97 2.2：更加完善和扩展了部分音频特征，开始支持S/PDIF输出（即SONY/Philips Digital Interface，索尼/飞利浦数字界面）。

受AC'97白皮书技术约束的CODEC就是AC'97 CODEC，它和音频

加速器使用AC-Link通讯，现在目前市面上的大部分声卡，包括板载的“软声卡”，都不同程度地受AC'97规范约束。为什么说不同程度呢，因为AC'97不是一个强制性的规范，在不少声卡当中，仅仅接受了部分AC'97标准而已。AC'97现已被Intel HD-Audio取代，但它对声卡的影响依然存在。从生产成本的角度说，AC'97加速了声卡集成化的速度，从音质角度来说，AC'97在开倒车。正因为AC'97的存在和“软声卡”的流行，PC Hi-Fi在很长时间内得不到发展。

在AC'97规范中，有一个SRC（采样率转换）过程，这个过程会严重降低音质。最初Intel设计AC'97时，加入SRC过程是为了节省成本。这个SRC成了发烧友眼中的天敌，到后来，标榜自己是发烧声卡的，一定是可以绕开SRC的设计。

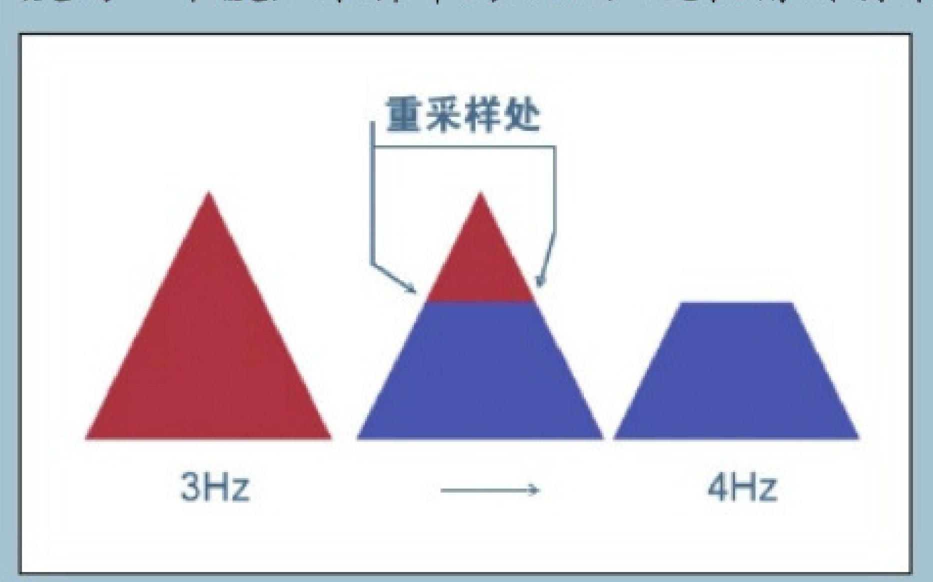
什么是SRC?

SRC就是“Sample Rate Convertor”（采样频率转换器）的缩写，Intel AC'97规范约定了声卡需要经过这样一个处理过程，即将所有信号重新转换成一个统一的采样率输出。SRC如果进行了非整数倍的转换，比如44.1kHz→48kHz，会有较大的噪声或者谐波出现，这些噪声因转换器的质量高低、算法好坏而定，低劣的算法会严重影响听感。既然SRC是一个可能破坏音质的过程，为什么会有这么一个产物呢？前面就说过，AC'97是为了节省成本而订，SRC的结果可以为声卡节省很多元器件，软件方面也更好管理。这个SRC问题很难应付，SRC究竟讨厌在哪里呢？我们先温习一下基本概念。

声音其实是一种能量波，因此也有频率和振幅的特征，频率对应时间轴线，振幅对应电平轴线。波是无限光滑的，弦线其实由无数点组成，由于存储空间是相对有限的，数字编码过程中，必须对弦线的点进行采样，采样过程就是抽取某点的频率值。很显然，在一秒内抽取的点越多，获取得频率信息更丰富。为了复原波形，一次振动中，必须至少有2个点的采样，人耳能感觉到的最高频率为20kHz，因此要满足人耳的听觉要求，则需要至少每秒进行40k次（即4万次）采样，用40kHz表达，这个40kHz就是采样率。我们常见的CD，采样率为44.1kHz。光有频率信息是不够的，我们还必须获得该频率的能量值并量化，用于表示信号强度。量化值为2的整数次幂，我们常见的CD位16bit的采样，即2的16次方。

SRC的作用就是改变信号的采样率，低采样率向高采样率转换时就是一个“重采样”的过程。重采样对象不再是原始信号，而是这个低采样率的信号，因为采样率不够，需要插入更多的采样点以达到需要的采样率和采样。在信号频率较低的时候，重采样算法的好坏并不会影响到什么，因为波长长，采样点多，但是高频就很难对付了，因为波长短，采样点少，44.1kHz的采样率情况下，一个20kHz的波仅仅有3个不到的采样点，转换到更高频率的时候势必插入更多的点，要尽量保持原貌。这个点该怎么插，是一个非常有难度的算法。

下面我们举一个例子帮助大家了解SRC。假设三角形是一秒时间长度的一个波，采样率为3Hz，现在需要将采样率SRC提高到4Hz，我们唯一能做的就是时间轴（水平向）等分出4个点，取这个点垂直线和三角形边交汇处的值。这个过程就是重采样，它的结果是之前的三角形变成了一个梯形。在波形图中，垂直的轴对应波的能量值，这意味着波的信号强度变弱了，出现了衰减。



采样示意图

这个例子可以说明非整数倍的频率转换将改变波形，改变是不可避免的，算法好可以尽量保证转化后的波形和转换前的相似，但好的算法非常少，现有的大部分声卡SRC算法都是很糟糕的。正如上面这个例子一样，高频衰减就是因为SRC导致的，SRC还会导致一些其他问题，例如互调失真加剧等。（注：为了图解方便，图形的使用并不规范，三角形和梯形不能表示一个完整的波）

1999年，漫步者发布了R1900T多媒体立体声音箱，这款产品对后来的多媒体立体声音箱格局影响巨大，它的音质在当时算得上是出类拔萃，但离Hi-Fi还差太远，它的意义在于，R1900T培养了一大批潜在的发烧友。



漫步者R1900T音箱

1999年，还有一件影响巨大的事情发生，就是知名音频类网站——“短歌行”（www.audio100.com，现已关闭）成立。短歌行聚集了一批发烧友，如何实现静音、如何达到高音质等具体讨论，都是从这时开始的。PC Hi-Fi的概念具体化，短歌行也关注数字化音频的发展，推动了LAME MP3编码、APE无损编码、EAC无损抓轨等技术和软件在中国的普及，这也极大带动了PC Hi-Fi概念的普及。短歌行对PC Hi-Fi的影响巨大，在它的带动下，PC Hi-Fi开始具体化和模式化——声卡数字输出→解码器→功放→音箱。由于当时的存储技术还相当落后和昂贵，很多东西只能是构想。

2000年，知名Hi-Fi厂商惠威涉足多媒体音箱领域，发布了M200多媒体立体



惠威M200音箱

声音箱。它的出现不亚于晴天霹雳，立刻在发烧友圈中炸开了锅，它将多媒体音箱的音质水平推向了一个新的高度，虽然离Hi-Fi还很远，但至少又近了一步。现在看来，M200直接开启了一个高档多媒体立体声音箱市场，这个市场同样也是很具有中国特色的。之后，惠威又发布了T200A多媒体音箱，再度成为公认的巅峰之作。

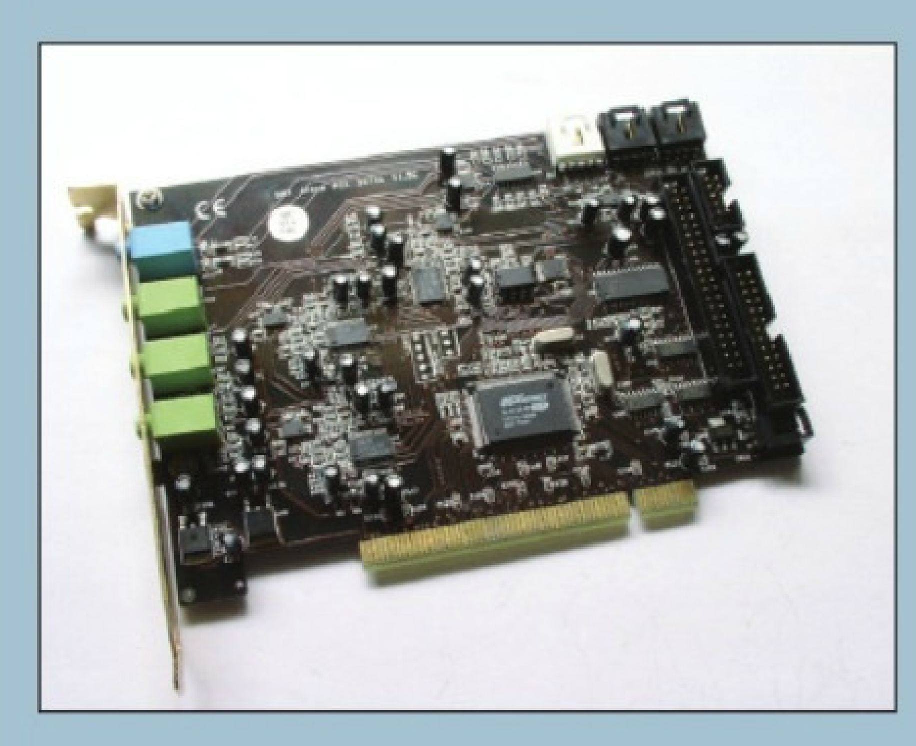
2001年，创新公司发布Sound Blaster Audigy，此时创新的竞争对手们都几乎奄奄一息，倒闭的倒闭，退出的退出。创新仍致力于提高声卡的运算能力和音效技术，对音质则无暇顾及。在剿灭竞争对手的同时，创新也开始发现声卡并不怎么好卖了。

差不多是在2002年，越来越多的主板开始集成功能全面的AC'97声卡，由于芯片组中集成I/O控制器，运算时只需使用CPU，这大大降低了PC的构造成本。短歌行在一次AC'97声卡与SB Live!的对比中发现，如果设计到位，AC'97声卡的声音不会比SB Live!差。这篇文章在当时形成了轰动效应——这是创新声卡第一次被拉下神坛，当时有主板厂商引用短歌行的观点为自己的产品做宣传。在随后的几年里，创新接连发布了Audigy2、Audigy4、X-Fi等系列产品，但都没有获得音质派的认同，在主流市场也被集成声卡逼到墙角，业务急剧萎缩，甚至有人预言“独立声卡”行业即将消亡。

万幸的是，**2002年的时候，**威盛（VIA）突然发布两款音频控制芯片：Envy24和Envy24HT。Envy24系列没有遵循AC'97规范，因此没有恼人的SRC问题，支持192kHz或者96kHz的采样速率及24bit采样，音质相当出色。这两款芯片迅速获得专业厂商的支持，并推出了为数众多的民用声卡。这些声卡开始支持96kHz/24bit，已在指标上超越CD，这些都增加了大家对PC Hi-Fi的关注程度。而一直作为独立声卡市场老大的创新，其地位开始出现逐渐边缘化的迹象。

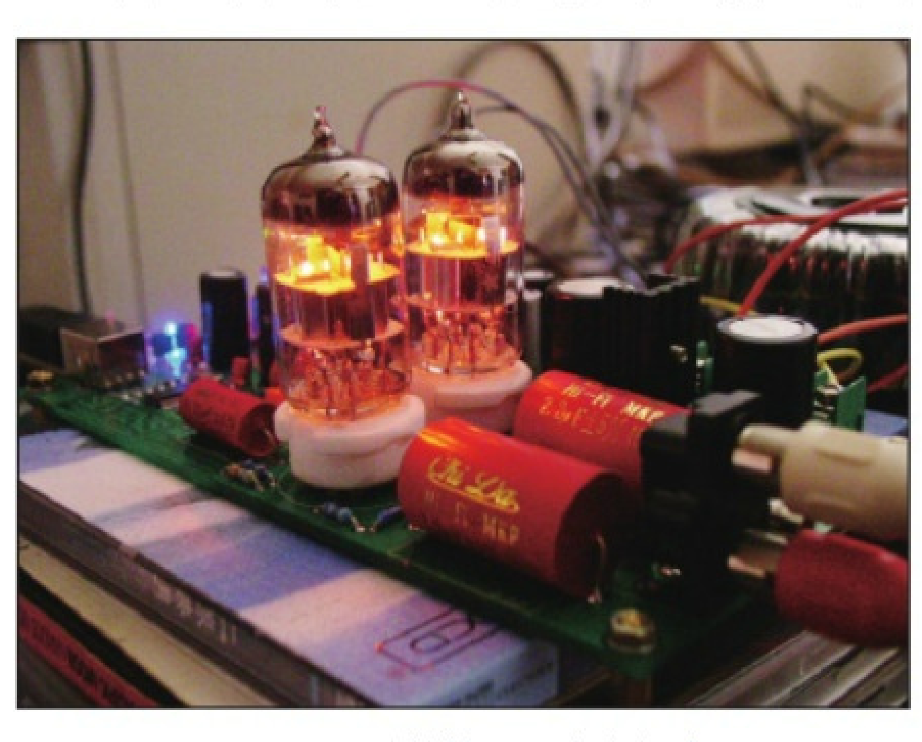


威盛Envy24的Logo


TerraTec DMX 6 Fire声卡

这一时期涌现了很多采用Envy24系列芯片的优秀声卡，也是从这个时候起，很多发烧友把目光盯向了准专业声卡领域。TerraTec DMX 6 Fire就是其中之一，它采用Envy24芯片，是一款准专业卡，音质水平明显优于创新的同期产品，加上稳定的驱动，相对较低的价格，使之成为一款具有代表性的产品，获得发烧友青睐。

随着多媒体音箱音质的逐步提升，用户对高品质民用声卡的需求也愈发迫切。**2002年，**出现了一个民间的发烧团体——DiyEden。他们设计了一款真空管声卡，这种独特的设计在世界范围内也不多见，因此引起了轰动。这是民间组织尝试改善PC音源听感的一次尝试，这款声卡后来发展为更高级的胆声卡加耳放的设计，但市场反应并不好，这主要和DiyEden缺乏市场经验有关。随后，他们也开始涉足解码器的设计与销售，解码器正是实现PC Hi-Fi过程中的一个重要环节。


DiyEden设计的第一款真空管声卡

DiyEden设计的产品以用料奢华著称，逐步获得发烧友的认可。经过一段时间的筹备后，DiyEden走上商业化运作之路，更名为“乐之邦”（英文名为MusiLand），并陆续推出多款解码器和声卡，发布新品的力度丝毫不比创新弱。由此开始，国内的PC用解码器市场逐渐成长起来，促使其他厂商加入到竞争，这使得发烧友的选择变得十分丰富。


乐之邦出品的解码器以用料扎实著称


数码多媒体网站

2003年，数码多媒体网站（www.soomal.com）正式创立，内容以音频为主，它的成立也间接促进了PC Hi-Fi的发展。由于网站主创人员与业界联系密切，不仅提供深入的产品评测、技术分析、试音曲推介等内容，还于2004年向声卡厂商提供音乐欣赏用声卡设计架构建议，建议的核心内容就是采用立体声，无SRC过程并加入DAC的设计方案，同时舍弃一切与音乐欣赏无关的功能。目前已有部分采用这一设计思路的声卡产品在市场中销售。

声卡设计与应用的悖论

在音频市场中，有个特别有趣的情况，不管做市场调研的人员从何种渠道用何种方式来采集数据，都会发现市场中除2.1以外的多声道音箱销量极低。低到什么地步呢？还不到总量的5%。但有趣的是，几乎所有声卡厂商还在不停推出5.1或7.1的多声道声卡。开个玩笑，这些声卡厂商都该被打屁股——做与市场脱节的产品实属不应该。

多年来，声卡厂商"前仆后继"地做着与市场规律不相符合的事情，且乐此不疲。既然是立体声的需求多，为什么不做立体声声卡？几乎所有声卡厂商都没想明白这个问题。在厂商眼里，把一颗多声道的芯片做成立体声是一件很"浪费"的事情。市场就这么上演了一场"鸡对鸭讲"的奇怪供需关系，导致声卡市场并没有朝着明朗的方向发展，许多产品都在大浪淘沙中消失了。

2004年，国内最大的多媒体音箱厂商漫步者发布了一款重量级的产品——S2000。这款产品借鉴了许多发烧级设计思路并集成解码器，它的出现将高档多媒体音箱的硬件配置提到了一个更高的水平。在惠威和漫步者的带动下，许多厂商先后发布了售价超过1000元的多媒体立体声音箱。不管这些厂商是在追求品牌形象还是展示技术实力，这些产品的大规模上市在实质上推动了PC Hi-Fi的发展。



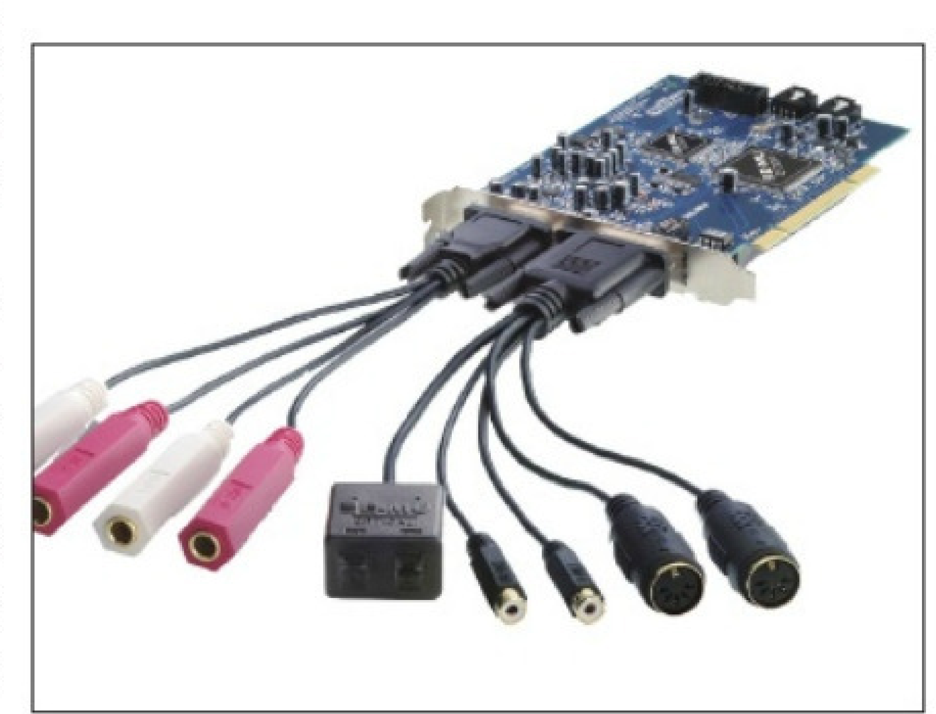
漫步者S2000多媒体音箱

也就是2004年前后，硬盘市场发生重大变化，80～160GB的产品成为市场主流。廉价的大容量硬盘使越来越多的人放弃MP3格式，投向APE、FLAC等无损编码音乐格式的怀抱。网络上能找到的无损编码的音乐资源也越来越多，无损音乐的普及速度在加速，这些音乐使用户对器材水准的要求也与日俱增。

2005年，乐之邦在USB声卡领域建树颇丰，他们设计出了最小的商品化USB声卡——玲珑Ⅱ。这款声卡针对笔记本电脑用户设计，主打音质，可看作在笔记本电脑上实现PC Hi-Fi的一次尝试。虽然音质还达不到Hi-Fi的层次，但已实实在在地提高了笔记本电脑的音质表现。**还是在2005年，**创新发布E-MU 0404声卡，定位于入门级的录音棚市场。这款声卡指标傲人，音质方面的口碑远远好于创新的X-Fi系列，被不少发烧友纳入囊中，创新因此也挽回了自己在发烧友心目中的地位。

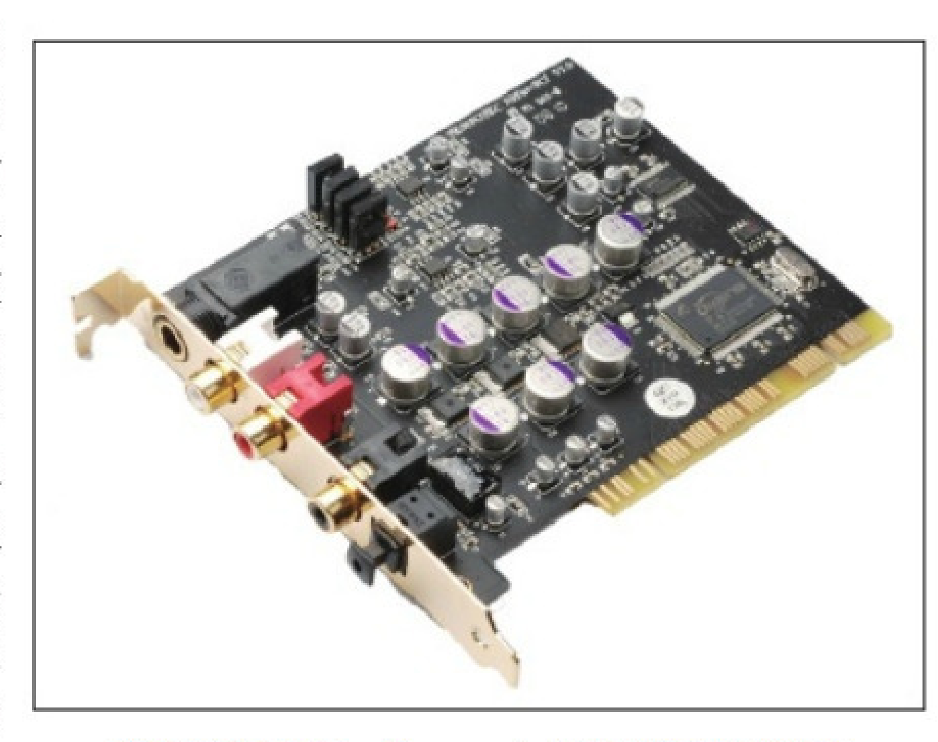


乐之邦出品的USB声卡——玲珑Ⅱ



创新E-MU 0404声卡

2008年，节奏坦克（国产声卡品牌）发布Hi-Fier Serenade小夜曲立体声声卡。这款声卡采纳了数码多媒体网站的建议，抛弃了所有输入功能，仅仅保留了一组左右声道独立输出的RCA插座、耳机放大输出以及一组同轴和一组光纤的S/PDIF输出。这是市场第一次出现明确为音乐欣赏服务的声卡，摒弃所有对音乐欣赏无用的功能，把成本投入到能提高音质的部分使它获得了广泛关注，并成功地开启了一个极端化的音乐声卡市场。另外，节奏坦克还推出了一款名为"数字进行曲"的声卡，该卡不具备模拟输出能力，是专门为连接解码器而设计。小夜曲的成功，甚至吸引了"山寨厂"的注意，仿制品很快出现在市场中。



节奏坦克Hi-Fier Serenade小夜曲立体声声卡

随着笔记本电脑销量超越台式机，意味着内置声卡的潜在用户群越来越小，如何在笔记本电脑上推动PC Hi-Fi的发展成了众多音频厂商的当务之急。**2009年，**乐之邦发布Monitor 01 US声卡，这又是一款抛弃所有输入功能，仅仅保留立体声（采用RCA插座）、耳机放大和S/PDIF光纤输出的外置声卡。这款产品采用了乐之邦自行开发的芯片算法，针对USB声卡的瓶颈做出解决方案，因此这款声卡相对以往的USB声卡获得了极大的音质提升。这款产品还有一款姐妹产品——Monitor 01 US USD，连模拟输出都省略了，仅保留同轴数字输出。



乐之邦Monitor 01 US声卡

现在，市场上已有了足够多的音频设备，追求音质的用户该如何选择呢？

民用级音乐欣赏类声卡的主芯片

现在最为广泛的音乐载体依然还是16bit/44.1kHz的CD，通过软件无损抓轨保存到硬盘的文件，采样也还是44.1kHz/16bit，因此选择能直接输出44.1kHz采样率的声卡非常有必要。而且CD为立体声，作为音乐卡，有立体声输出足矣。另外声卡的输出部分最好没有CODEC芯片，而是直接使用DAC芯片。说了这么多，看起来有些凌乱，其实与声卡选择相关的首先就是主芯片。

1.威盛Envy24系列



Envy24HT-S芯片，编号VT1721



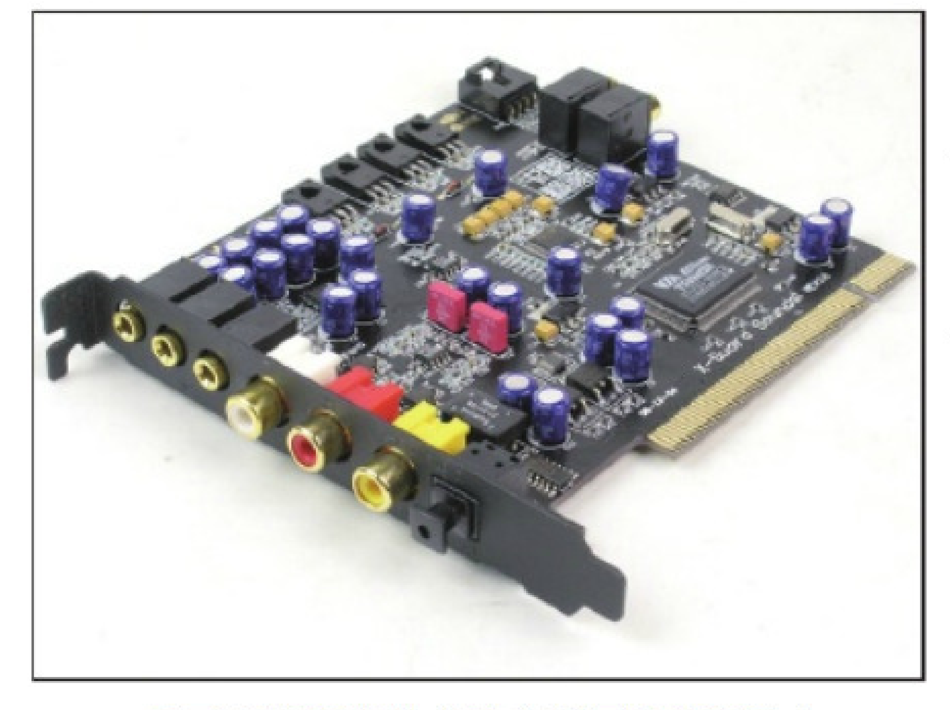
Envy24DT芯片，编号VT1723

威盛Envy24系列芯片规格一览

芯片名	芯片编号	最大采样速率（kHz）	最大采样（bit）	声道数
Envy24	VT1712	96	24	8
Envy24HT	VT1724	192	24	8
Envy24HT-S	VT1721	48	20	8
Envy24DT	VT1723	48	20	6
Envy24PT	VT1720	48	20	6
Envy24GT	VT1722	192	24	6
Envy24MT	VT1720T	96	24	2

自从威盛收购IC Ensemble后，逐渐建立起一个Envy24品牌。Envy24系列芯片根据支持的采样速率、采样以及支持的声道数目来细分市场，对外一律使用Envy24这个品牌，例如Envy24/Envy24HT/Envy24GT/Envy24PT等，名称看上去区别不大，其实性能差别非常大：Envy24家族中最高档的型号支持192kHz/24bit/8声道，而低档的型号只支持48kHz/20bit/立体声，但他们都叫 Envy24XX，所以购买时请一定看清楚。虽然它们有相似商品名，但也一样有个产品型号编码，例如Envy24的信号编码是ICE1712，Envy24HT的编码是ICE1724。使用ICE前缀，可有时又使用VT前缀，ICE1712有时又叫VT1712，其实是一回事。

VIA Envy24系列芯片都具备很好的数字输出能力，至少能输出96kHz/24bit。同时它们都具有很优秀的输入输出能力，能提供44.1kHz到更高采样率的输出选择，听音乐时选择44.1kHz输出，就可以避开SRC，声音会明显变得干净。因此，Envy24系列备受发烧友称赞。基于Envy24系列的声卡非常多，良莠不齐，选购时需留神。



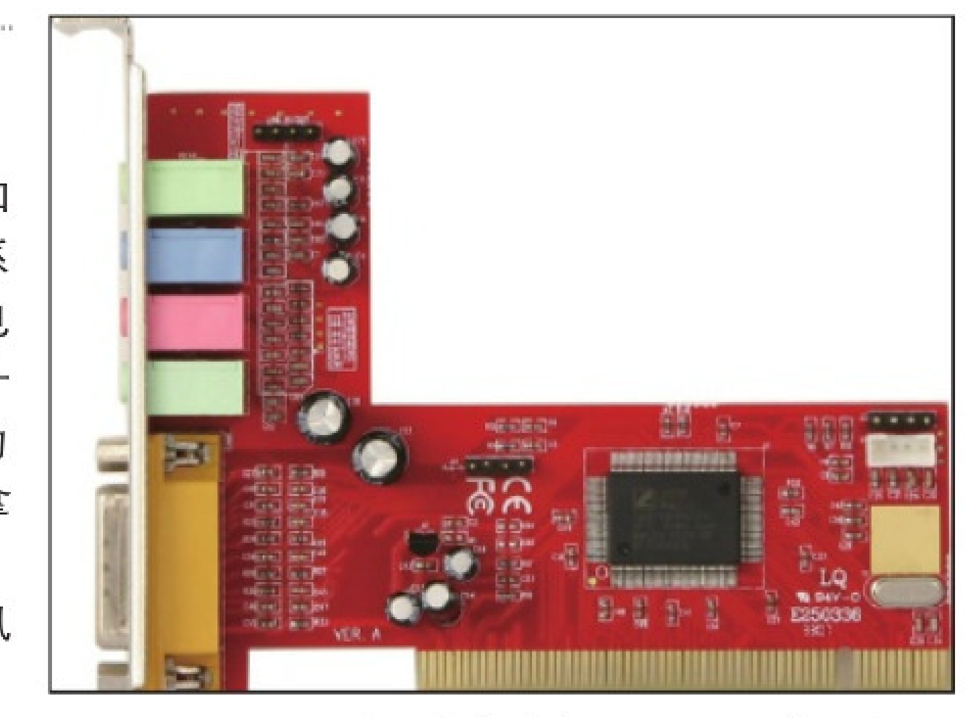
采用VT1723芯片的乐之邦轩辕2496声卡

比较典型的是VT1721和VT1723，这两款芯片的模拟输出最高都只有48kHz，定位低端。由于VIA的销售价格很便宜，所以被大量使用。这两款芯片具有高指标的数字输出能力，这样声卡厂商有了设计空间，他们放弃CODEC芯片，而使用数字通道来连接DAC，用来设计高音质声卡或者纯数字声卡，甚至被用于入门级的录音卡。但也不是所有厂家都这么设计，VIA在销售这两款芯片时，捆绑了品质不好的CODEC，有些厂商舍不得扔，用到声卡设计当中，结果使模拟输出的素质大大降低。同样的芯片，可以设计出差别巨大的声卡来，因此主芯片型号并不是确定声卡的唯一参考。

2.C-Media（骅讯电子）CMI878X系列

这个系列的芯片具有很好的I/O能力以及音效处理能力，有一些例如卡拉OK之类的娱乐功能。它是继VIA之后，被发烧友称赞的另一个芯片系列。一些老声卡发烧友一定还记得CMI8738，这款声卡芯片就是骅讯电子出品，走低价路线，基于CMI8738的声卡卖出了白菜价（低到三四十元），因此很多发烧友对骅讯印象不好。但骅讯在声卡芯片设计方面实力并不弱，当年的CMI8738其实是I/O性能最好的芯片之一，甚至有厂家拿这款芯片做入门级的专业录音卡。而如今CMI878X凭借强悍的I/O性能，再度成为市场上受人瞩目的一支力量，基于CMI878X的声卡都有个显著风格——用料凶悍，清一色配置高档DAC芯片。

上文提到的节奏坦克Hi-Fier Serenade小夜曲立体声声卡就采用



采用CMI8738芯片的廉价声卡，设计非常简单

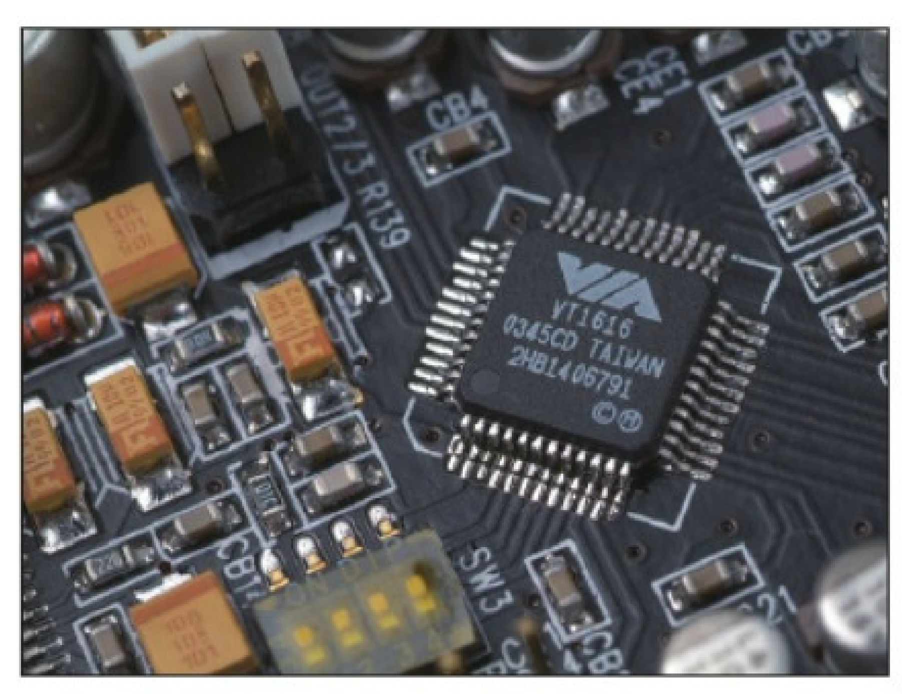

CMI8787芯片


华硕Xonar D2声卡的主芯片其实就是CMI8788

CMI8787芯片，这款芯片支持192kHz/24bit和8声道输出，但有意思的是，现在市场热门的几款音乐声卡都只是设计成立体声，其余的声道完全闲置了。例如傲王717A，节奏坦克幻想曲等。除了小夜曲之外，华硕在2007年发布旗下第一款声卡——Xonar D2，主芯片上印着ASUS的Logo，型号为AV200，实际上就是CMI8788。相比CMI8787，8788多了杜比和DTS编码的功能，其他完全一样。

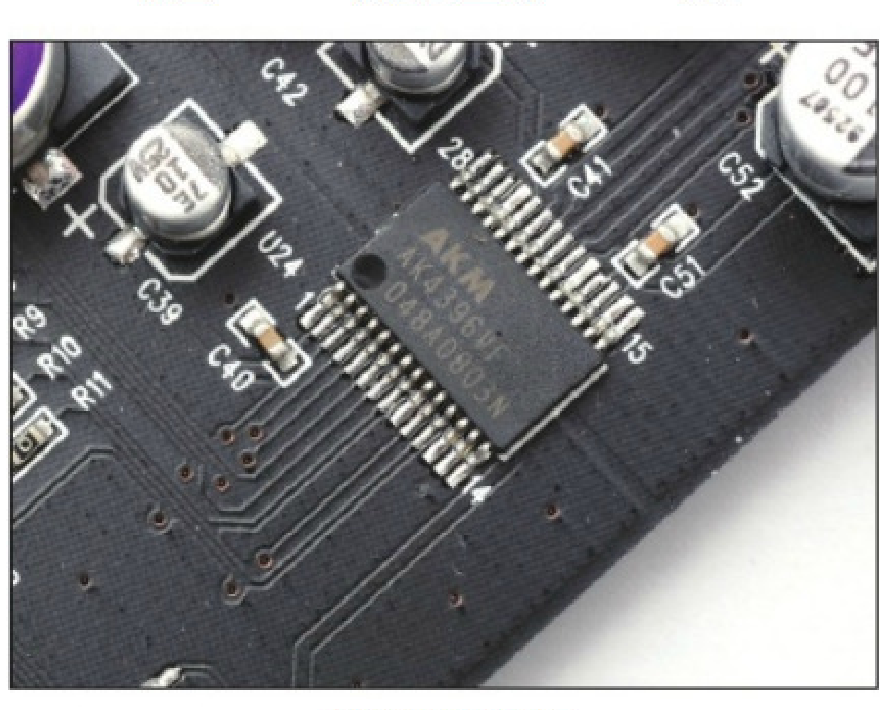
3.CODEC和DAC芯片

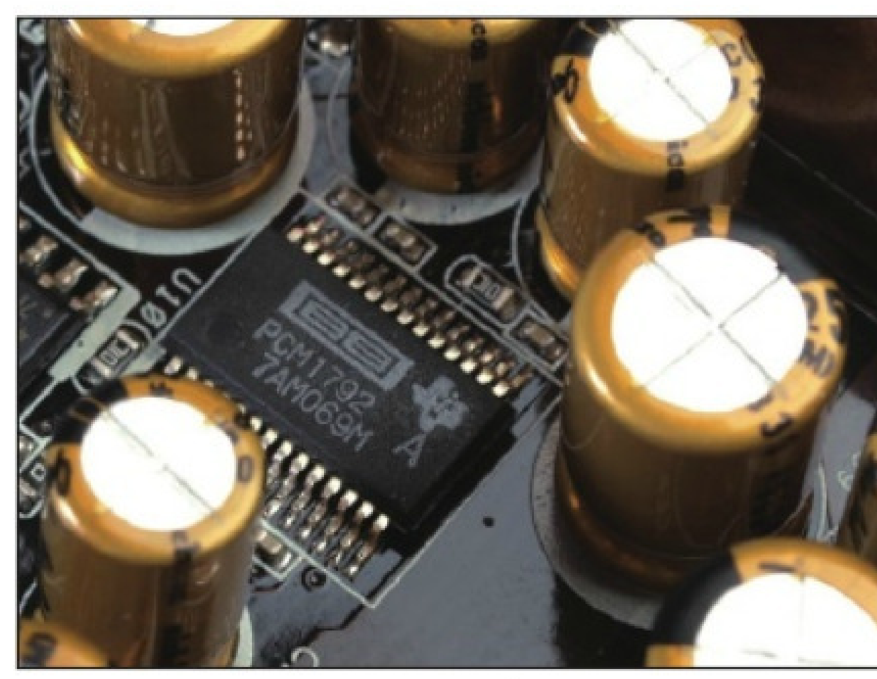
在声卡上往往可以找到一颗或者两颗甚至三颗4面有引脚的正方形芯片，面积一般为0.5～1.0cm²，这就是CODEC（编码芯片）。CODEC就是多媒体数字信号编解码器，主要负责数字→模拟信号转换（DAC）和模拟→数字信号的转换（ADC）。不管是什么主芯片，它们输入输出的都是纯数字信号，我们要使用声卡上的Line Out插孔输出信号，信号就必须经过声卡上的CODEC的转换处理。可以说，声卡模拟输入输出的品质和CODEC的转换品质有重大关系，音频加速器或I/O控制器决定了声卡内部数字信号的质量，而CODEC则决定了模拟输入输出的好坏。由于CODEC属于AC'97规范下的廉价产物，因此品质都不是很高，所以对音质有所讲究的声卡都直接使用DAC芯片进行输出，CODEC只承担ADC的功能。



威盛VT1616就是典型的CODEC芯片

在高档声卡中，都采用独立功能的DAC芯片来完成数字到模拟的转换过程，AKM4796和PCM1792就是典型的DAC芯片，它们的素质远比CODEC好，如果主芯片能确保信号正确，那么经过DAC解码输出后的音质会有大大的提升。但由于DAC芯片的售价远远高于CODEC，因此也只有少数高档声卡采用。


AKM4796芯片



PCM1792芯片

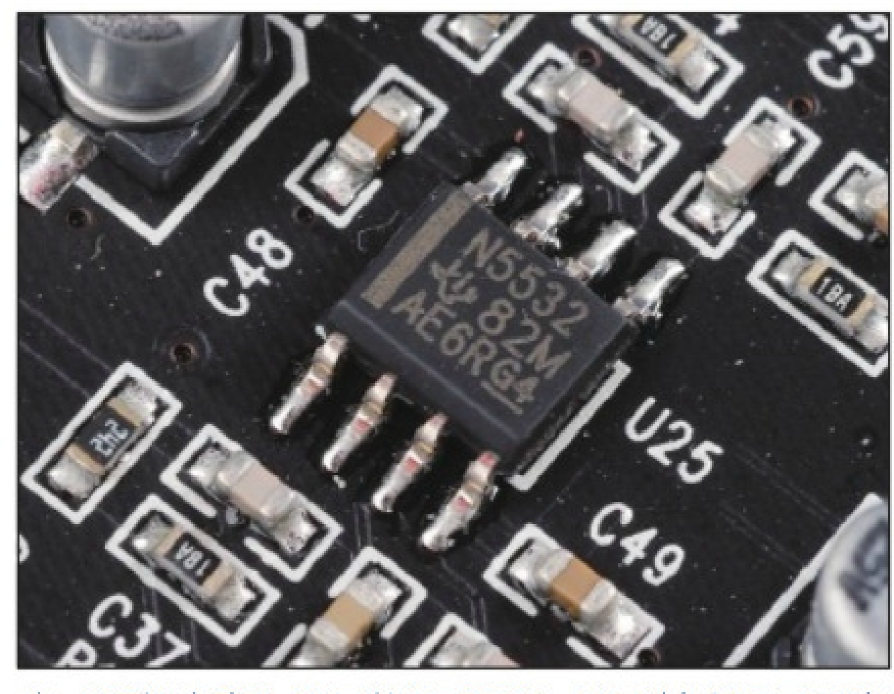


乐之邦出品的外置解码器

外置解码器是功能很单一的设备，主要负责数字转模拟部分，一般通过同轴或者光纤S/PDIF来和声卡连接。在传统的Hi-Fi领域，外置解码器的地位非常重要，许多发烧友都是通过转盘输出S/PDIF信号到解码器来提高音质的。纯论功能，外置解码器甚至都比不过一颗CODEC，但最大优点是音质要好很多。解码器的核心就是DAC芯片，外置设计能有效屏蔽杂讯干扰，并给电路设计更大的空间和灵活性，因此只要不出现设计失误，外置解码器的声音表现会好很多，瞬态、动态、解析力都会有相应提升。

4.运算放大器芯片

运算放大器芯片也被称作“运放芯片”或“运放”，它主要负责把CODEC或DAC输出的模拟信号进行再次放大并输出。在当前主流声卡设计中，使用得最多的就是——NE5532和JRC4580。

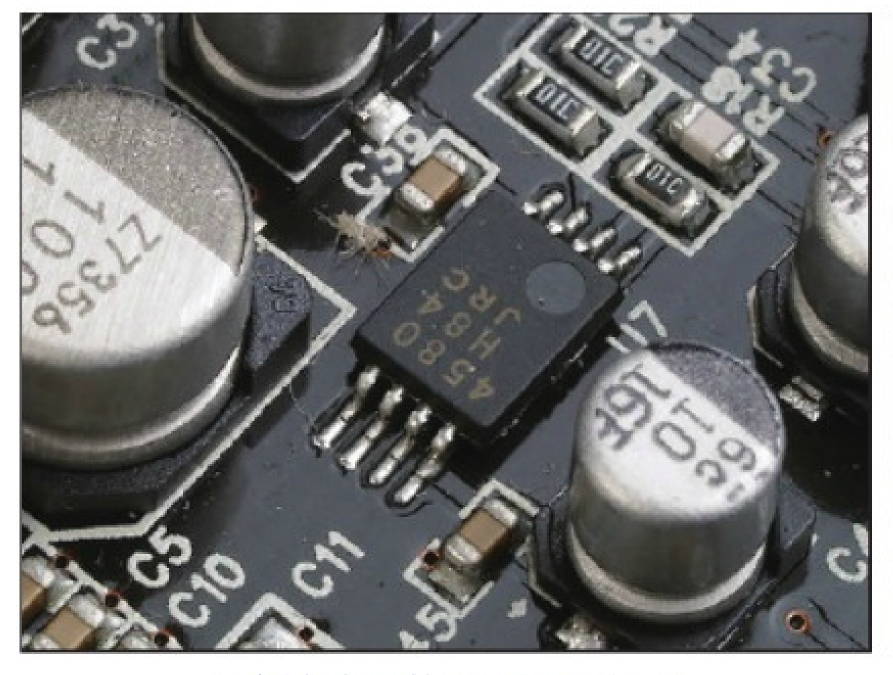


有“运放之皇”称号的NE5532，现在被广泛用于声卡、音箱中

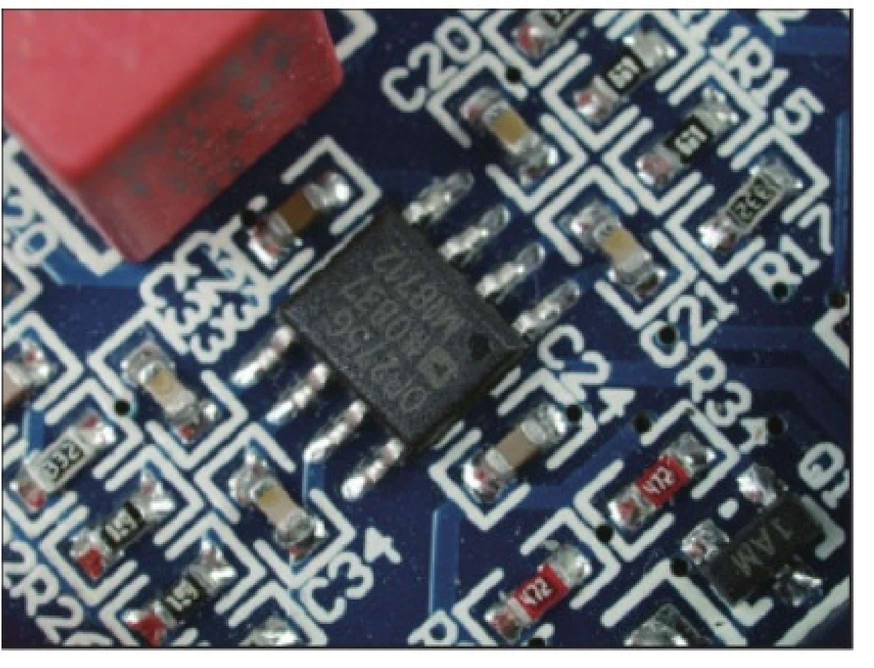
NE5532的特点是声音略微偏暖，解析力稍微弱一点，曾被发烧友高度评价并授予“运放之皇”的美称，可见其素质并不低。不过随着集成电路技术的进步，近年来比NE5532好的运放芯片大量涌现，使这位曾经的王者在中低端产品中也越来越常见。

JRC4580声音表现中性，应了那句俗话“没有风格就是风格”，它的解析力非常出色，因此在很多声卡设计中都能看到这款芯片。有些新手经常把4580和4558搞混淆，4558是一款低档运放，常常用于低档设备的设计当中，如果声卡上用了这款芯片，基本可认为模拟输出的素质很难保障了。

OP275是一颗高档的运放芯片，它具有鲜明的风格，声音温暖柔和，深受发烧友喜爱。不过OP275的价格过于昂贵，只有少数追求温暖音色的声卡才会用到这款芯片。




解析力出色的JRC4580芯片


深受发烧友喜爱的OP275芯片

在纯数字声卡上，找不到CODEC或者DAC，以及运放芯片，但带模拟输出的声卡设计中，主芯片、DAC或者CODEC以及运放芯片，基本决定了一张声卡的基本素质。当然，驱动、做工、用料、布线等也能影响音质，难以细述，关键时候还得听听“老烧”的意见。

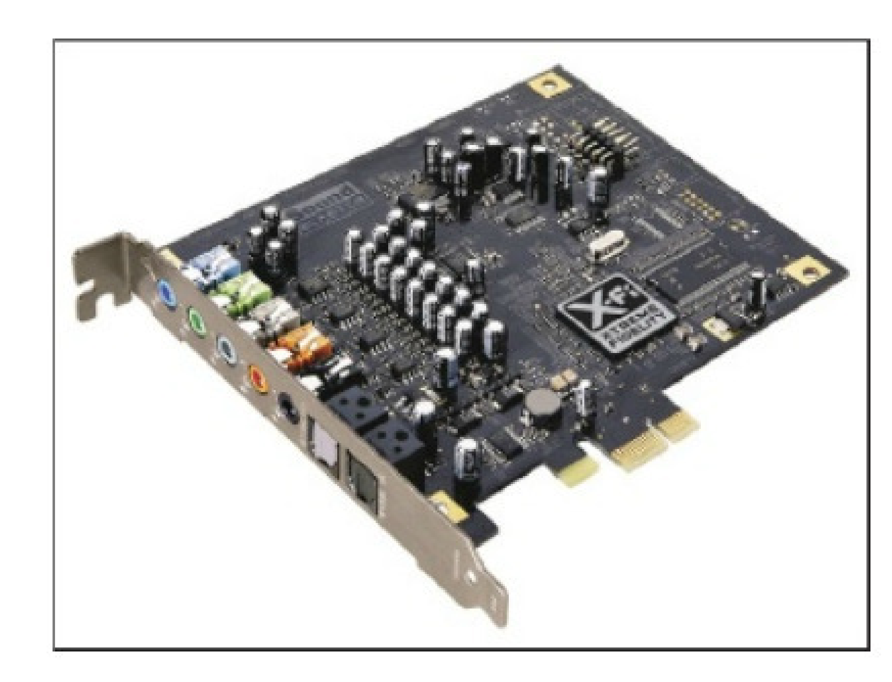
值得提醒的是，几乎所有声卡都拿信噪比（SNR）说事，说自己的SNR达1XXdB了，这其实并不具备太大的参考意义，因为高达三位数的SNR值都是在24bit下测试出来的，而实际应用，还是以16bit的居多。

游戏声卡的选择

决定游戏效果好坏主要靠主芯片，前面提到的VIA Envy24系列芯片都是纯粹的I/O控制权，除了输入和输出之外，没有对信号处理的能力。CMI878X系列芯片内置音频加速器，能对一些游戏进行硬件级的声音处理，但依然比不了创新的声卡。这样一来，游戏声卡的选择就很简单了，主要集中在创新声卡中进行筛选。

创新目前有两个系列的声卡可用于游戏用途：Audigy和X-Fi，其中Audigy系列的音频加速能力相对弱一点。由于创新开放了芯片供应，也有部分厂商使用了创新设计的主芯片来设计声卡，这类第三方“创新声卡”很罕见，因此本文不再赘述。

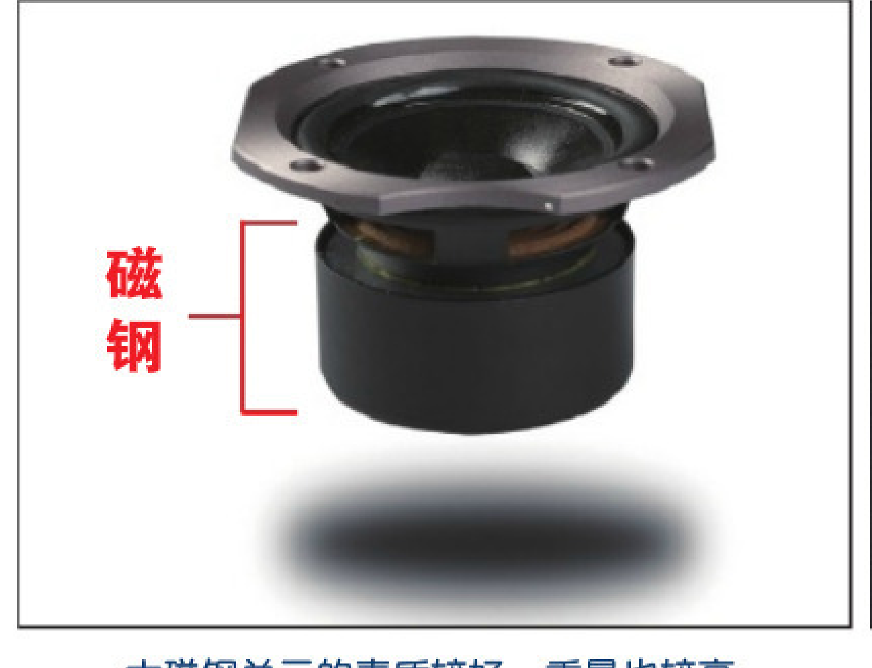
创新X-Fi系列对大部分用户而言是可以兼顾游戏和音乐欣赏的选择→



音箱的选择

音箱不像声卡，它不是纯电子的产品，它的核心既不是箱体、也不是扬声器和功放，而是声学设计。因此不能说用了某某扬声器就一定会很好，用了某某功放芯片声音就会很过瘾。显然，元件不能作为第一参考，但是可以进行逆向判断，元件用料的好坏也能反应出音箱的基本素质。

第一要素：太轻的箱子不能买



大磁钢单元的素质较好，重量也较高


好变压器的份量可不轻

在音箱总重量中占到较大份量的元素有扬声器、箱体以及变压器。有些厂家偷工减料，5英寸的音箱，稳妥的设计需要使用到15mm厚的板材，但有些厂家只使用12mm厚的板材，这不仅影响重量，还降低了音质。扬声器要控制力好，磁钢的大小很重要，磁钢偏小，也会影响重量。磁钢的材料以铁氧体为主，磁钢越大，磁容量越大，电磁性能越好。虽然稀土磁体可以做到磁容量大磁体却很小，但在多媒体音箱的设计中，尚无将其应用到

低音扬声器的实例。另外在音箱中占较大分量就是变压器，变压器的主要材料是铜和铁，使用小的变压器能明显降低成本，但对稳定性和性能的影响非常大。综上所述，太轻的音箱不能买，它们往往不是什么好东西。

第二要素：“功率太大”的音箱不能买

市场中不乏号称功率上千瓦的音箱，但这只是功放瞬间功率，被称作PMPO（峰值功率），国内一些品牌和日本、韩国厂商尤其喜欢采用PMPO。在笔者看来，标注PMPO的行为和欺骗没区别，真正有参考意义的功率参数是“RMS输出功率”（RMS，Root Mean Square的缩写，指均方根），这个参数下的功率值才是真正的功率输出值。到目前为止，一般高档的立体声书架有源音箱功率也就百瓦左右。

第三要素：小心“监听”

很多消费者对“监听音箱”存有好感，于是就有商人投其所好，虚设一个所谓的“国外品牌”推出“XX监听音箱”，经过一番炒作之后“高价出台，降价出售”。“2XXX元买监听音箱实在太超值了！”枪手们一咋呼，消费者就容易上当。另外还有一些和监听八竿子打不到一块的音箱也自称监听音箱，“监听”这个词汇逐渐变成了欺诈的代名词，天上不会无缘无故掉馅饼，对于资金有限的消费者而言，最好是敬而远之吧。



被斥为“假洋鬼子”的iCON（艾肯）“监听音箱”

能不能组建出PC Hi-Fi的系统？

PC到底能不能Hi-Fi？答案显然是肯定的。使用纯数字声卡外接解码器，加上高级的多媒体音箱已能站在Hi-Fi的门槛上，若是更好的无源音箱和功放，至少能达到传统Hi-Fi入门级的水平。但要做到精益求精，还有不少工作要做，比如说如何让电脑更安静。笔记本电脑正在迅速普及，台式机也在快速小型化，内置的声卡将面临“下岗”的风险，PC Hi-Fi又在面临一次变革，该如何变？

PC Hi-Fi出路在无线

Linksys WMB54G“无线音乐桥”虽然名字取得很有那么点诗情画意，但它实际是纯粹的无线声卡，与网络收音机、数字播放器有着本质差异。它不会在机箱中安装任何硬件，却需要用户安装驱动。装好驱动之后系统会找到一个虚拟的声卡设备，用户可以像使用物理声卡一样使用它。电脑将信号通过无线路由器送到Linksys WMB54G，这是真正的无线解决方案，只要在信号覆盖范围内，你可以给台式机、笔记本电脑都装上这个驱动，它们就可使用这个无线声卡了（不能同时使用）。

这么好的东西，为什么火不起来？是因为其无线技术平台太陈旧，它基于IEEE 802.11b/g协议（802.11b的理论带宽为11Mpbs，802.11g稍微好一点，理论带宽为54Mpbs），实际使用时经常会发生带宽不够的问题。另外它还容易受到其他数据传输的影响，导致音频信号传输不畅，虽然厂家为此设置了缓存机制，但会导致一秒左右延时，在看视频时造成影音不同步。



Linksys WMB54G“无线音乐桥”

不完美不代表没前景，IEEE 802.11n正在迅速替代老平台。802.11n能提供108～300Mpbs（802.11n还在完善中，带宽也在不断增长），这大大缓解了信号堵塞的问题，让音频信号能更流畅传输，从而更接近实时播放。

现有无线方案仍不完美

现有无线方案并不是只有Linksys WMB54G这一种，但它们大多存在延时问题。另外，Linksys WMB54G的硬件平台是C-Media与Realtek提供的，虽然它可在不同电脑上使用，但目前仅支持Windows系统。这显然远远不够，应该进一步支持如Windows Mobile、Symbian、iPhone OS等系统，让手机用户也能直接使用无线声卡，这将是应用的革命。

除了延时和系统，还有一个更棘手的问题：如何实现无线供电？这一直是困扰音频无线设计的终极障碍。2008年，Intel曾演示了一个无线电力传输的方案，短距离内无线传送的电力可以驱动60W的电器。如果这项技术成熟，多媒体音箱和解码器等设备就可实现自由自在地摆放了。

PC Hi-Fi的畅想

随着声卡技术的发展，PC Hi-Fi也一直在跟随着发展。由于有了PC的平台，因此比起传统的Hi-Fi要方便很多。数百GB的音乐可以循环播放，这是传统Hi-Fi系统怎么也做不到的。随着PC Hi-Fi概念的逐步进化，手机、随身听都将成为数据源，经过无线声卡输出到解码器，然后到功放到音箱，还能保证高水平的音质……此时的PC Hi-Fi可能该改名叫“Hi-Fi AnyWhere”了吧。



■北京 怪叔叔

市场聚焦

导读：众多具备视频拍摄能力的单反机，是否就意味着DV的末路？！

DV的末路？——各路单反厂商挺进视频摄像市场

前不久收到朋友发来的一个链接，是他用尼康D5000拍摄的一段视频样例。虽然只有短短几分钟，约200MB，但已足以让笔者对数码单反相机拍摄视频的性能有了直观印象。客观地说，其清晰度确实令人惊讶，而1280×720的分辨率，也足以让片子甩掉“业余”的帽子。事实上，数码单反能拍视频，还是最近一年的事情。今年美国《连线》杂志评出的2008年度十大科技成就中，数码单反摄像就赫然位居其中。



宾得K7

去年下半年，尼康发布了D90、而佳能也发布了5D MarkⅡ，这两款相机不约而同开始支持高清视频摄像。今年上半年，支持视频摄像的单反更以井喷之势出现。除了大家熟知的尼康D5000、佳能500D之外，宾得最近也发布了可拍摄视频的中端单反K7，而三星和松下也在micro 4/3系统下发布了自己的视频摄像相机（虽然其光学结构已不同传统单反，但从性能和可更换镜头的角度出发，这里权且将其归入单反一类）。唯有可怜的索尼，因身在摄像机市场而骑虎难下，暂时未杀入该市场。那么具备视频拍摄能力的单反相机越来越多、越来越便宜，是否意味着DV的末路？


尼康D5000

数码单反相机的感光元件尺寸一般都明显大于同价位的数码摄像机，这使得二者的整体成像细节不会相差太远。要是对比二者的像素，则单反相机更是胜出，目前支持720P摄像的单反像素都在1000万以上，而同价位的摄像机像素不过100万左右。虽然数码摄像机在动态画面上有独特的优化，但由于像素和分辨率相差过大，在成像质量上单反相机仍占有一定优势。此外还有一个非常关键的因素，那就是单反相机可更换镜头，这意味用户有了多个镜头，就相当于拥有了多个焦距的摄像机，可适应不同情况下的摄像。

当然数码摄像机也有不容忽视的优点，最突出的地方是光学变焦。由于成像原理和机身结构不同，数码摄像机往往拥有20、30倍以上的光学变焦能力，而对于单反镜头来说，要达到如此大的变焦比是非常困难。其次，目前所有的单反机型，都无法在视频拍摄时自动对焦（AF）——也就是说，如果你要在拍摄中改变焦距，只能靠手动转动对焦环，非常不便。最后，数码摄像机还有存储容量的优势，数码单反限于体积和设计，不支持硬盘、光盘等存储方式。不过，好在高容量存储卡也纷纷上市，且价格不高，这一因素的影响正在减弱。

目前支持视频摄像的单反机型一览表

品牌	型号	有效像素	视频规格	显示屏规格	参考价格（仅机身）
佳能	500D	1500万	1080p	3英寸/92万像素	4850元
佳能	5D MarkⅡ	2110万	1080p	3英寸/92万像素	16 200元
宾得	K7	1460万	720p/1080i	3英寸/92万像素	8000元
尼康	D5000	1230万	720p	2.7英寸/92万像素	4990元
尼康	D90	1230万	720p	3英寸/92万像素	6000元
三星	NX	1200万	未知	3英寸/23万像素	未上市待定
松下	LUMIX-GH1	1210万	1080p	3英寸/46万像素	1 0350元（套机）

笔者建议大部分用户选择数码单反，拥有一台功能整合非常出色的相机就用不着左右开弓，同时携带一台相机和一台DV！另外，从目前的情况看，相机在家用市场取代DV的那天似乎已经不远了。

热点速递



谷歌G2（HTC Magic）上市

Google最新Android操作系统手机G2最近上市，该机仍由HTC代工，故型号为HTC Magic。手机采用直板设计，体积为113mm×55mm×13.65mm，重约118.5g。它拥有一块3.2英寸HVGA（320×480）屏幕，屏幕下方有轨迹球设计。处理器采用高通MSM7201a（主频528MHz）搭配512MB ROM和192MB RAM，并提供300万像素自动对焦的CMOS摄像头（不过没有配备闪光灯）。G2支持GSM/GPRS/WCDMA/HSDPA网络，可进行GPS导航，并配备无线Wi-Fi、蓝牙和USB2.0。市场参考售价：6500元。

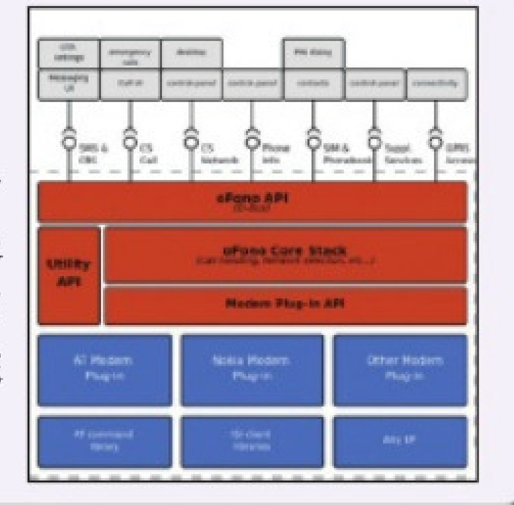
微星超薄笔电X-Slim系列发布



最近微星发布了“X-Slim”系列超薄笔记本。该系列包括X340、X400和X360三个型号，它们在外观上区别不大，仅是尺寸有所不同。该系列产品的亮点在于“薄”，机身最厚处约20mm，比一元硬币的直径还小，同时由于良好的视觉设计，其前部边缘看上去如同“刀锋”。不过也有很多人认为有模仿苹果Mac Air的嫌疑。体积最小的X340采用13英寸LCD，仅重1.3kg（含4-cell电池），体积最大的X600则使用15.6英寸LCD、重约2.1kg（含6-cell电池）并具备独立显卡。

技术前瞻

诺基亚、英特尔将携手打造手机新平台——oFono



随着开放式手机平台Android和LiMo（Linux Mobile）阵营的不断壮大，诺基亚也开始坐不住了，和英特尔联手发起了一个名为“oFono”的开放手机平台计划。从技术上来看，这也应当是一个以Linux为核心的手机操作系统，两家公司将把各自的相关技术人才与资源做一个整合。但oFono将来会是什么具体的面貌，是否会冲击到已有的手机操作系统市场格局，还有待时间证明。

应用前沿

战场微型机器人可能入驻家庭

最近美国的机器人研发公司iRobot拿到了250万美元的一份小合同，用于开发在战场上应用的微型机器人。Ember微型机器上就是他们展示的早期计划成果。这是一个非常小的机器人，甚至可避开雷达的扫描。这款机器人的主要职能是在战场上巡逻，它的机身带有一个摄像头，和通过USB及SDIO技术实现的电话分机，以便将战场上的信息及时发送给军方，从某种程度来看，它更像一个移动的监视摄像头。iRobot公司的目标是要将这款微型机器人的价格降至100美元以下，果真如此，家庭用户也可能会购买一台，比如放在家里监视宠物，也同样实用！



奥林巴斯推出可换镜头的小DC

长期以来，“能不能更换镜头”成为很多人辨别DC与单反之间区别的最直观因素之一，但是这一方法将来很可能将不再适用。奥林巴斯近期发布了一款micro 4/3系统的小相机，这款相机的最大特色是以DC之名搭配了可更换的镜头。目前该型号的主要参数尚未公布，不过预计将于今年七月初上市。可以预料，随着单反机的体积越来越小，DC的性能越来越优良，二者之间的界限已经越来越模糊。



应用前沿

炮筒变枪管……



一直有把配大口径镜头的相机称为“炮筒”的习俗，不过瞅一眼这张图片，你觉得它是什么呢？如果把Nikon D200这样“绑”在枪杆上的话，那么最好还是把它称为“枪反”更合适一点吧？只是扛着这样的家伙去拍照，不知道会不会引起保安人员的警觉。但必须要承认，枪托可能会增加相机的稳定性，而且最关键的是，“枪反”比“单反”更拉风！据说这位老兄还打算把iPod也绑在上面……



头牌新闻

全线发力，再创辉煌——明基发布多款09新品

■本刊记者 Artec

2009年5月13日，明基在北京什刹海景区召开主题为“‘轻’生活，乐随行”的2009夏季新品发布会。在此次发布会上明基推出包括轻薄型笔记本电脑、上网本、投影仪、液晶电视、数码相机、PC外设等在内的多款新品，明基中国销售总经理洪汉青携明基公司相关产品线负责人一同出席本次发布会，洪汉青先生还在会后接受了本刊记者专访。另外新加坡歌星潘嘉丽作为明基的形象代言人之一，也特地到场祝贺。

洪汉青在专访中向本刊记者表示，经过去年的调整，明基在2009年第一季度取得了相当不错的经营业绩。根据第三方机构公布的统计数据，明基投影仪的市场份额已跃居第一；上网本仅靠Joybook Lite U101一款产品就取得了国内市场销量第四的成绩（第一季度销售6万台）；传统液晶显示器产品线也取得新突破；同时数码相机等产品线也在世界多个国家和地区畅销，并进入国内主要电器卖场。

洪汉青认为明基在2009年第一季度的表现堪称优异，其中上网本依靠适中的价格、良好的扩展性、优秀的外观设计和预留3G上网扩展模块等优势迅速打开了市场。根据对市场格局和趋势的缜密分析，明基将在后续加大对上网本的研发和销售力度，并努力拓展与国内各大电讯运行商的关系。同时他还将第二季度上网本的销售目标定为10万台。P



明基中国销售总经理洪汉青



硬件店

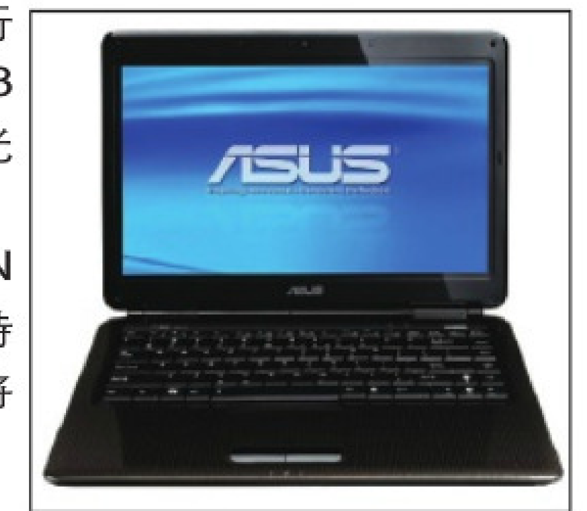
AMD携手盛大共推《永恒之塔》

2009年5月9日，AMD公司在北京举行了题为“皓龙处理器问世六周年暨盛大《永恒之塔》上线联庆日”活动，AMD公司全球副总裁、大中华区总经理王正福和盛大游戏总裁凌海等高层人士齐聚现场，以双方在大型网络游戏《永恒之塔》服务器方面的成功合作，庆祝皓龙发布六周年。据悉，在2008年全球超级计算机最新排行榜中，前10名的超级计算机有7台采用AMD皓龙处理器，其中基于AMD四核皓龙处理器的曙光5000A是中国唯一进入全球前10名的超级计算机。会上，AMD还首次在中国演示了6月份发布的代号为“伊斯坦布尔”的六核皓龙处理器，它与四核皓龙接口兼容，功耗相同，性能却提升达30%。AMD公司副总裁兼服务器及工作站业务总经理Pat Patla表示，到2011年，AMD推出的处理器预计性能可达到2003年单核皓龙的35倍以上。



华硕推出全新K系列“清凉”笔记本

2009年5月20日，华硕推出全新的Intel、AMD全配置笔记本电脑——K系列。该系列主要面向主流年轻时尚学生族和家庭用户，融合了华硕独家领先的IceCool散热设计，使笔记本在运行中能保持腕托处温度低于体温25%（室温22℃左右时），同时风扇智能调速功能可降低笔记本的运行噪声。K系列将搭载14、15.6和17.3英寸三种规格的16：9的LED背光屏，配备GeForce G102M集成显卡，或GT120M和ATI Mobility RADEON HD4570等独立显示芯片，内置奥特蓝星音箱和SRS环绕声系统，价格将覆盖4000～5999元区间。



意法半导体与FET将推广下一代纳米能源电池

2009年5月8日，半导体制造厂商意法半导体（ST）与位于美国加州的下一代充电电池开发商Front Edge Technology（FET）签署协议，宣布将在新的应用市场采用FET的“纳米能源”（NanoEnergy）超薄锂电池技术。这项新技术采用锂磷氧氮固态电解质（LiPON），可做成“可弯曲”的超薄电池，最薄仅有200微米厚，而输出功率比当前最先进的钮扣电池高10倍到20倍，且充电速度快，使用寿命更长，短路保护机制更加安全，是便携设备的理想选择。



优派宣布将进军3G智能手机产业

2009年5月，优派（Viewsonic）宣布将成立移动通信公司，进军3G智能手机产业，其产品将行销全球市场。优派在中国销售的产品将包括EVDO、WCDMA及TD-SCDMA三种标准的智能手机、内建这三种标准的上网本、一体机、MID、数码相框等数十种3G无线终端产品。优派董事长兼CEO朱家良表示，作为显示专家的优派希望从3寸到300寸优派的屏幕能布满每个房

间、每个角落。据了解，近日成立的优派移动通信公司聘请了业内资深团队，旨在为消费者提供高品质、高服务、高性价比并具差异化的产品，优派3G高端手机将在今年第三季度上市。

三星推出笔记本台式机两用显示器LD22

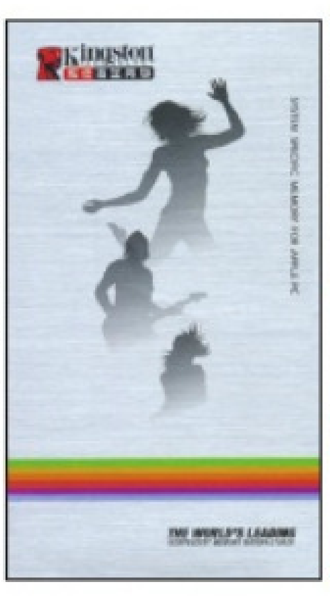
针对越来越多的袖珍便携笔记本用户对便携性与视觉享受双重应用的需求，三星于近日推出一款全新概念显示器——笔记本台式机两用显示器三星视平方LD220。其拥有21.5英寸大屏，16：9宽屏和1920×1080的高分辨率，LD220还采用了先进的“迅接”技术，与笔记本或主机的结合只需一个USB接口，即插即用，连接后显示器自动调整为最佳分辨率，而不用进行繁复的调节。此外LD220还具有一个比其他显示器不可多得的优点：双屏应用，可以与另一台显示器联动显示不同内容。

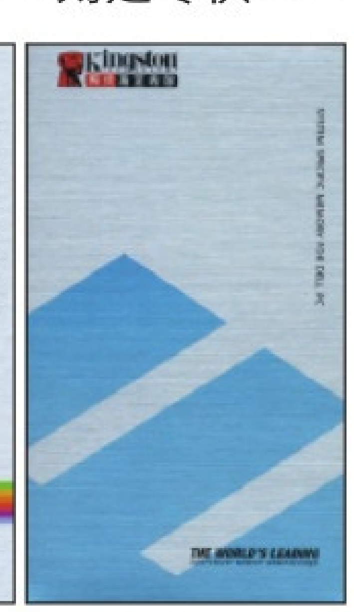
飞利浦220E1火热上市

2009年5月中旬，飞利浦发布新款16：9宽屏22英寸全高清显示器220E1。新产品的显示液晶面板采用尖端LCD屏幕技术，具有1920×1080P高清宽屏分辨率。同时具备双路输入功能，可同时接收模拟VGA和数字DVI信号，适合不同的应用环境。此外内设了自动控制画面格式功能，该功能用于4：3宽高比和宽屏幕模式之间来回切换，从而让显示屏宽高比与内容匹配，用户无需滚动即可处理宽幅文档，并以宽屏幕模式无失真观看宽屏幕媒体，或以本地模式完美显示4：3宽高比的内容。

金士顿为品牌笔记本“量身定制”系列内存

针对Apple和Dell等品牌的旧型号笔记本因内存不足而难以升级操作系统、原厂品牌内存价格高昂等问题，金士顿特别推出了“系统指定内存系列”。其中，KTA系列是专门针对Apple笔记本定制的内存，KTD则是专供Dell笔记本使用，据悉，在这些之外，该系列还包括数十种产品类型，例如专供Toshiba笔记本升级的KTT内存系列、专供Lenovo笔记本使用的KTL系列、专供HP笔记本使用的KTH系列等。金士顿宣称以“量身定制”为目标的该系列内存可以保证完全兼容，同时享受终身保固售后服务。





思科在中国推出首款双频无线-N路由器

2009年5月19日，思科在中国推出Linksys by Cisco双频无线-N千兆路由器（WRT320N）。作为思科在中国发布的首款双频无线-N路由器，WRT320N旨在帮助消费者创建多媒体家庭网络，用户可在2.4GHz或5GHz频段中自由选择。对于希望在无线网络中实现更多应用的家庭来讲，配备了思科媒体优化网络技术的WRT320N将是一个理想的选择，5GHz频段适用于延迟敏感数据的传输，如音频和视频。



音乐为王——索尼NWZ-X1000系列MP4播放器正式发布

近日，索尼宣布其WALKMAN家族中的高端产品NWZ-X1000系列MP4播放器正式在国内市场销售。这款产品具备高品质线性PCM回放、S-Master数码功放、3英寸触摸OLED（有机发光显示屏）和音乐操控快捷键等多项功能，还首次应用了Walkman上的数字降噪技术，包括汽车/火车、飞机、室内等三种降噪模式，配合标配的高端降噪耳机，可以满足不同环境的降噪需求；其续航能力依然保持了Walkman的一贯优势，可以实现音频约33小时、视频约9小时的连续播放。



华硕推出Eee PC Shell“贝壳机”

近日，华硕正式推出全新的Eee PC Shell“贝壳机”，这款产品的造型很容易让人联想到清新的蓝色海洋和雪白的沙滩，它的重量只有1.1kg，配备10英寸LED背光屏幕，符合人体工程学设计的92%全尺寸键盘、智能电源管理系统和多点触控板，功能丰富且易于携带。





软件圈

华中科技大学两团队获微软“创新杯”中国区冠军，将赴埃及参加全球总决赛

2009年5月14日，微软“创新杯”2009软件设计和嵌入式开发项目中国区决赛在北京落幕。今年大赛的主题为“科技可以解决我们当今面临的最棘手的问题”，来自华中科技大学的Dreamfree和Isee团队从全国众多计算机专业学生中脱颖而出，分别夺得软件设计项目和嵌入式开发项目中国区冠军。这两个冠军团队将代表中国参加今年7月在埃及举办的“创新杯”2009全球总决赛，并有机会被推荐到微软公司实习及到微软总部参观。微软“创新杯”举办7年以来，一直在激励世界各地的青年学生将他们的想象力和创新能力运用于能改变世界的技术创新。目前“创新杯”已经成为世界上规模最大的学生科技竞赛，有超过30万名来自100个国家和地区的学生参与。基于中国参赛学生在过去几届大赛中取得的耀眼成绩，今年微软首次在中国设立了软件设计和嵌入式开发两个项目的中国区决赛，给予更多中国学生展示才华的机会。



微软首席执行官鲍尔默为软件设计项目冠军团队颁奖



晶合快评

开心不开心，山寨打山寨

■晶合实验室 冰河

“开心网把开心网给告了”。5月20日，这条消息迅速在中国互联网流传。当然这不是谁闲着没事干自己告自己玩，而是“开心网”将“千橡开心网”告上了法庭，理由大家一看也就明白：保护自己的知识产权。这两个网站的名字实在是太类似了，连域名都长得很一样。开心网是“kaixin001.com”，千橡开心网是“kaixin.com”。说实话，要是不知道内里缘由的，还真以为开心网是千橡开心网的山寨产品呢。

不过这场官司对于熟悉中国互联网的人来说并不算是个意外。想必很多人早就等着这场官司的发生了。中国互联网需要热闹，需要争吵，需要有用没用的口水战。这样才有注意力，才有眼球和流量，也才能拿着数据喜滋滋地和投资商说：我们网站的影响力很高啊。无论官司的结果如何，我相信都没有失败者。

开心网的风靡曾经是中国互联网业界颇为瞩目的一件事情，我当初也曾就此写过一个专题，想仔细研究一下开心网骤然兴起的原因。2008年初开心网创业之初，想来谁也没能预料到它能有这么火，毕竟国内类似的SNS网站不在少数，校内网、海内网、5G网等。虽然开心网的骤然红火让人意外，只是谁也没想到它没用“kaixin.com”这个域名，而是用了“kaixin001.com”这个颇有山寨风味的域名。后来我们才知道，“kaixin.com”这个域名早在2000年就被美国人注册，可惜一直没有启用。而开心网创业之初不是没有想过买下这个域名，可惜创业初期万事艰难，实在没银子，不得不另起炉灶。这就给了旁人一个钻空子的机会。2008年10月，开心网正红火之际，另一个“开心网”悄然出现，这个开心网是由中国互联网元老级人物陈一舟挥手创办的。陈一舟搞个SNS网站并不让人意外，毕竟早年他创立的“chinaren.com”网站实质上已经具备了SNS网站的雏形，其校友录频道颇具特色，所以后来才能被搜狐给收购，如今另起炉灶搞SNS网站可以说是旧梦重圆。不过千橡旗下此前已经有了颇具名声的校内网，再搞一个“开心网”，就有些不是为了赚钱，而是为了争气的味道了。旗下两个SNS网站并行，怎么看也是有些浪费资源。加上其花钱买下“kaixin.com”，明显针对开心网的域名设置，不得不让人对陈一舟的目的有些揣测。



愤怒的写作者冰河

好吧，我们先看看开心网是以什么理由起诉的千橡开心网。根据开心网的诉状，“千橡开心网（kaixin.com）在网站名称、网络域名的主要部分，以及网站的服务功能、服务对象、服务内容均与开心网（kaixin001.com）极其相似，这种做法已构成不正当竞争，并且已造成网络用户混淆，致使开心网和开心人公司的合法权益遭受损害。要求其停止使用近似网站名称，并公开赔礼道歉。”

显然开心网说的基本属实，想来开心网现在也在后悔当年为了省那么一点银子没有买下这个域名，留给对手这么大一个空子。但另一方面来说，开心网当初没有买下域名，这意味着它放弃了对这个域名的权利。而在他人通过合法途径（购买）获得这个域名之后，再起一个网站，也是让人无可奈何的事情。最重要的是，“kaixin001.com”还未获得“开心网”的合法商标注册，因为根据我国相关法律，商标的注册周期需要两年左右时间，开心网拿着法律武器保护自己合法权益的打算未必能成功。显然我们都明白，面对买了“kaixin.com”的对手，开心网的确有些冤，可这个漏洞是它自己留下的，怨不得别人。不知开心网是否把kaixin002到kaixin009都给注册了，免得再有后来人有样学样，不挣钱但也够kaixin001烦恼的。

不过说到“网站的服务功能、服务对象、服务内容均与开心网（kaixin001.com）极其相似，这种做法已构成不正当竞争”，这个理由实在是有些无稽之谈。开心网的“朋友买卖”“抢车位”“足迹”等小游戏均大受欢迎，并一举支撑起了开心网的崛起，这是事实。可是这几个小游戏也并不是开心网的原创，这都是来自于大洋彼岸美国网站Facebook.com的内容。不得不承认这东西的确能大大增强网站的趣味，不过开心网如此勇敢坚决地全盘模仿，也颇有些勇气。只是既然是美国大爷的发明，那么kaixin001借鉴了，kaixin再借鉴一下，只要美国大爷没异议，似乎kaixin001跳出来反对的底气也不是很足，就如阿Q说的那样，“和尚摸得，我摸不得么？”

显然开心网也明白这理由的尴尬之处，所以我们可以看到，它的诉讼理由中尽管把情况说得很严重，但要求却很简单，不过是要千橡开心网改个名字而已，至于网站的内容改不改，压根就没提，看来它自己也明白没资格指责别人抄袭，说到山寨行径，开心网做得不比千橡开心网差。如果说Facebook是李逵，那么开心网堪称李鬼，而千橡开心网则是季鬼了，大家都挺黑，谁也别笑话谁。

倒是看上去最没道理的千橡开心网，给开心网（显然他们的确需要在名称上有所明确区别，各位看到这个说法不眼晕么？）的回应却真有几分道理：“优秀的互联网产品是一个网站成功的最重要因素，域名只是一个入口而已。开心网（kaixin.com）的娱乐服务和产品深受广大用户欢迎，自从发布以来，稳步成长。千橡公司与开心网（kaixin.com）运营团队，无论过去、现在及将来，都会秉承‘用户体验高于一切’的宗旨，不受任何干扰，专注于产品和服务本身，不断创新，为用户提供更大价值，为中国互联网行业做出积极贡献。”

的确，名字只是一个入口而已，如果服务做不好，名字再独特再好听也没用。希望开心网在与千橡打官司的同时，能更好地为中国网民研发和提供更多更有趣的服务。要知道，中国网民不怕山寨，就怕耍无赖啊。P

（漫画作者：阿克斯纳颗粒塔）

大众特报

上期的大众特报我们介绍了《永恒之塔》的新手上路和各职业概要，想必大家都对《永恒之塔》的入门有了一个初步了解，接下来我们将带给大家各职业的进阶指南。每个职业如何练级既快又安全？打怪和PvP时应该注意什么？技能的使用技巧有哪些？这些都将在接下来的文章中为你一一揭晓。本期首先为大家介绍的是弓星、护法星、剑星3个职业。

《永恒之塔》高级图文攻略指南

■ 盛世唐朝公会
■ 疯人院公会
■ 晶合实验室

永恒之塔 AION

移动跳射专家——弓星成长之路

弓星——《永恒之塔》里孤独且神秘的职业，是唯一有可能不伤血单刷精英怪或不组队虐待小Boss的职业，对操作要求最高，不同的操作水平可能导致弓手的能力相差甚大，同样的号给两个操作水平不同的人玩，所能做到的事有天地之别，正所谓“笨手弓星池中物，一遇神人变化龙”啊！

弓星并不是所有职业中最强的，他只适合喜欢这个职业的人玩，弓星的成长是曲折的，离奇的，因为弓星在10级之前不知道弓长的啥样，16级之前拿了弓了怎么想都感觉不如拿匕首。25级之前看到法师在那儿玩PK你要赶紧绕道走，不然打到你想删号。29级之前感觉前途无限渺茫，直到34级才有继续升级的动力，41级才能体会什么叫弓星。41以后，每一级都会有一个新的飞跃，闲了见到法师就邀请PK，边揉搓他还边打字——我叫你小的时候欺负我来着！剑星、守护系列见你PK都绕道走的，万一人品爆发连医生都能欺负一下。

10级之前选侦察者，拿把短刀由于人多怪少，看见怪出来你就是咧着一嘴獠牙扒拉着护心毛大叫着冲过去就一阵黑砍，钢钢的就到3级了，学个“奇袭I”，这功夫正面打人跟挠痒痒一样，掉十几滴血，但是如果在背后插一刀，疼得他嗷嗷的叫喊，所以练级就在于你怎么成功的在敌人背后放出奇袭。不主动攻击的怪，你可以慢慢走到他后面，找一个合适的插刀点，还可以站在怪身后仔细研究一下插下去的力度和手法。插一插就5级了，学会个“反击”，这个技能单独不好使，一定要在回避了对方的攻击后才可以使出来。反击后有很大几率将敌人打晕，怎么回避呢？ 1级技能不是有“集中回避”么？点一下顺发，怪打你就回避了，然后就放个“奇袭”，打晕他，晕了怎么办？晕了还不跑到他后面找插刀位去等菜呢？ 5级还可以学隐身，隐身后悄悄地走到怪的身后



……主线任务全做完，支线好做的就，不好做不做就9级了。9级做转职任务转弓星出来就10级了，去极乐世界领武器，可以选择匕首和弓。别想了，领个弓吧，又一个永恒史上崭新的弓星诞生了。

下面来说说10级以后的弓手的职业观。弓手，是要求操作的职业，操作怎么来的？除了敏捷的反应、灵活的手法，和一颗坚强的心以外，剩下的就只是练习了。弓星的操作是在艰苦的磨练中锻造的，因为弓手前期打怪很辛苦，同级别怪不打得天崩地裂、死去活来、荡气回肠、头破血流的你都搞不死他。看着法师轻松的秒怪站那儿不带动的，还有战士系列奔放地拉着怪的头发打得鼻青眼肿不带吃血的，偶尔看到个精灵星一边聊天一边让宝宝打，那个迷茫啊，升一级尚且这么难，10级那不要了老命了？千万别这么想，弓手前期要等级毛用？给你个30级的号去杀个18级精英试试，照样打不过。弓手前期就要开始练操作，在贝尔特伦门口接个杀小螃蟹的任务，练习顺发套索箭和顺发阻击箭。有两种方法，第一种是跳到最高点然后点技能，人物在落地的瞬间技能是顺发出去的；第二种是起跳

的那一瞬间或落地后腿弯曲时点技能键，技能也是顺发的。跳射教程网上有很多，本文不再累赘。要想练成百发百中、箭无虚发还是需要很长时间的，你就拿门口那小怪练操作，当你能熟练掌握弓手操作奥义第一阶段“跳射”的时候，你会惊奇地发现你已经13级了，然后试试去打高一点级别的怪，研究研究弓手操作奥义第二阶段“移动跳射”。对，很多人研究跳射后发现，跳射其实不能缩短技能的CD，那跳有什么用啊，你说得很对，跳射的奥义就在于不断的移动，后期放风筝单挑40级4星人形精英怪，减速箭一旦没命中怪跟你速度都差不多，不在移动中跳射，就在硬直中死亡。这里要说一下，当人物左右移动时，增加回避，向后移动时增加防御，向前移动中增加攻击力10%，攻击力对弓手来说意味着时间和生命，所以10%的攻击力是非要不可的。但是为了10%的攻击力往前冲去打怪？你也开心怪也开心，大家好才是真的好，有什么两全其美的办法吗？那就是鼠标移动，鼠标在点击任何地方移动的时候人物都是向前走的，所以鼠标向后点的那一瞬间跳起，到最高点的那一瞬间点技能，落地一个华丽的移动跳射动作就完成了。紧接着再点、再跳、再射，直到怪死，是这一阶段这一等级所要练习的最基本的生存技能。当你熟练掌握弓手操作奥义第二阶段“移动跳射”时，你少说也有16级了吧，学会“连射I”技能，我喜欢叫他“射射射”技能。此技能会使你的杀怪效率成倍数增长，也会让你在前面练习的弓手操作奥义发挥得淋漓尽致，体验弓手小乐趣的时候到了，你可以直飞到砍塔斯海滩去越级杀小乌龟和小螃蟹，体验越级杀怪的乐趣吧，完美的操作往往会演绎出华丽的画面，丰厚的经验背后往往隐藏的是练习的辛酸。杀小螃蟹和小乌龟很快就杀到19级，学会“强袭箭”，此箭威力巨大，附带击晕效果，不爆则矣，一爆惊人，出高爆打得怪连怪他妈都不认识。此技能还具备打断对方魔法读秒的效果，为蹂躏医生之上，选欺负法师之必备，此技能的学习会给你带来神一般的感觉。弓手没有固定的练级点，因为操作风骚的弓手可以越更多级去打怪，能越多少级看你命中了，有个技能可以加200命中。当你的操作练到感觉得行了，有把握了，那么就可以去补主线任务了，把所有主线任务补完，杀18精英可以组队也可以单杀，看你对自己的信心了，网上有单刷18精英视频可参考。25级左右在艾尔特内杀27～28级的四星人形怪，经验多还爆游戏币，各种装备各种图案，为练级赚钱之必争之地。一直杀到31级，绿装扔交易中心白装扔商店，换一身蓝装不成问题了吧，人品好可换个翅膀。



30级以后可去因特尔蒂卡练级，那里练级速度巨快，有35～36级血少、防低、经验高的树打，还有只吓人不打人的小恐龙，真是练级的天堂。37级后回艾尔特内最右下角的革命团建设基地，单刷40级四星人形精英怪，此怪为弓手必练怪，考验操作的时候来了，此怪不易中减速箭，移动速度快攻击高，基本两招必秒你，人品不好一招就爆死了，最好在刚升级的时候没经验就去练熟悉地形和环境，精英怪周围会到处刷小怪，跳的时候要注意身边的每一个怪，不然就死了。打此怪要求跳射练到炉火纯青的地步，任何技能都要秒放，一次跳错就死了，慢慢你就会研究出弓手操作奥义最高层“移动跳射陷阱流”，用各种陷阱对怪物控制加输出，杀一只5分钟30万经验，在这里练级，才是你最不后悔选择弓手的时候，古人言“风筝放得好，不怕血量少；风筝放得妙，不怕经验掉”，古人又云“达人之弓手者，乱怪丛中跳，片叶不沾身”，此地练到41级就是几天的事。关于装备，个人认为弓手的装备只求孔多不求物好，为什么呢？怪又打不到你，能打到你的好装备也是秒你，要装备毛用，孔多的装备砸满致命石头就行，好的武器是弓手的全部啊！41级黄金武器任务一直是作为弓手人生道路上最大的理想，为此你要培养一个固定的团队，找一个强大的公会，经常熟悉团队配合，很有幸我加入了唐朝公会，使得我在刚41级时就和兄弟们一起做完了黄金武器任务。6个人整整做了12个小时才做完，在魔族做任务，神挡神受死，佛挡佛归西，遇鬼屠鬼，遇仙斩仙，腥风血雨，奋战一夜，激情荡漾，斗志昂扬，连NPC都给灭了，在敌人城门口摆摊说明是“此人挂机，不还手！”别说还真有人信，屁颠屁颠还敢过来。

关于PK，完全在操作和意识

打魔道，上去就是“沉默箭III”，可以沉默7秒。7秒意味着什么啊？弓的高攻击技能全部瞬发完成需要5秒就够了，打不死吧你还破不了他的盾？第6秒的时候就放个“睡眠箭”，他就睡了，睡的好香、好甜、好美，各种呼噜打的。“睡眠箭”可以睡12秒，7秒沉默+12秒睡眠=19秒站着给你打，而沉默箭的CD是18秒，也就是说睡着还没醒呢就又沉默了，接着又是一顿猛射，30秒你弄不死一个法师？真弄不死？那就在他沉默快没的那一瞬间冲过去一个“套绳陷阱III”，这个陷阱是秒放的，他直接被扔到天上去，扔到天上你可以直接接“空中扫射”。还不死？不是吧，血没那么多吧？那扔到天上就不放“空中扫射”了，扔到天上你不打他，你在他下面放个“泥土陷阱”，此陷阱可让法师系列魔法读条时间延长两倍，弓手、战士、物理攻击系列敌人全部失明，打人基本Miss，你再开个“警戒之眼I”提高200闪避，那就全Miss了，并带持续掉血效果，此陷阱释放时间2秒。但是他在天上呢，你怕他跑了不成？掉下来必中陷阱（此陷阱可以忽略



法师的盾），中了这陷阱任何职业10秒内等于废了，放个地狱火得两年多时间，10秒+套绳的时间+30秒，少说有48秒了吧？还杀不死法师？我K，真杀不死？两个都死了吧！什么还有1滴血？ 那就再放个沉默，一般看不到后面法师就走了，甚至在“睡眠箭”放出的时候，你可以仰天长笑再华丽地展开翅膀，反正那12秒是等沉默CD的。



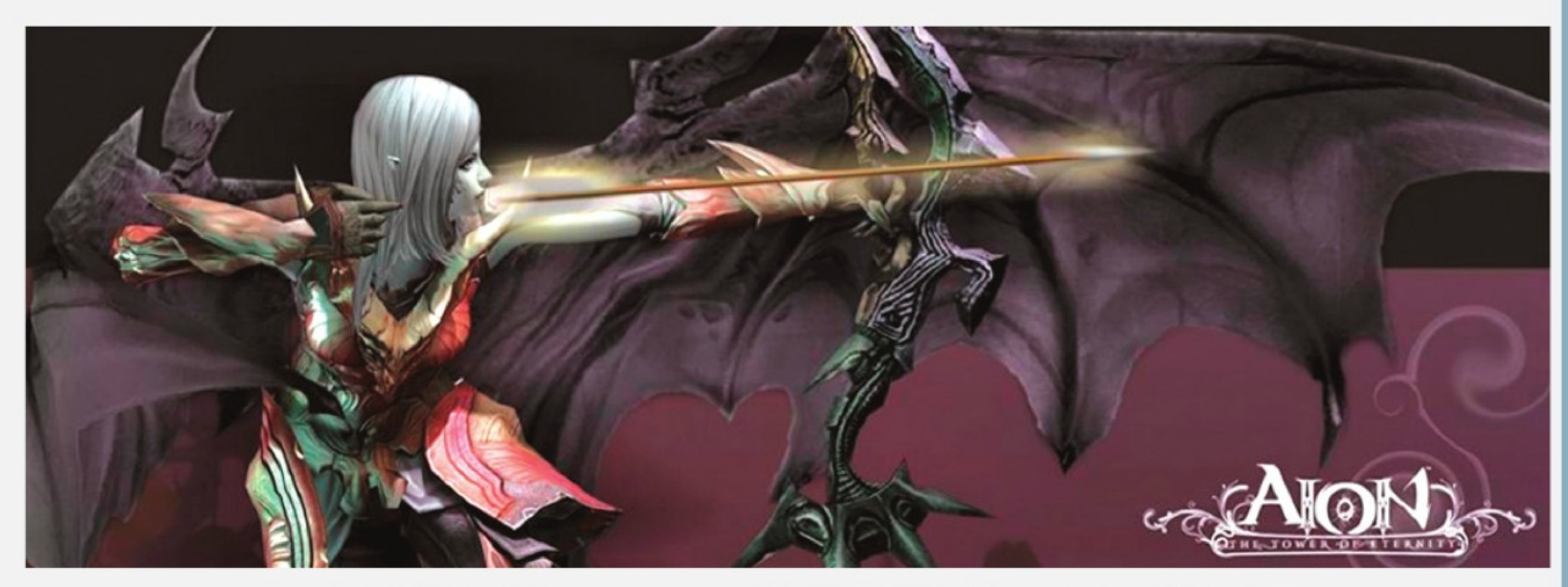
打守护，开战状态“警戒之眼”增加200回避，再开“风之活力”受到攻击就100%加速的，出手就“减速箭”，用弓手操作奥义第二层就可以轻松搞定守护了。你一直跳，躲避高一般拉你不过去，一旦拉过去了，你“二旦”就开“集中回避”，然后使劲跑开接着射，他打你一下你受到风之活力的影响跑得比兔子还快，你再射个减速箭，哪年能追上你啊。实在打累了你就睡他，然后加个血啊，点个烟啊，埋个爆炸陷阱啊什么的，然后绕着陷阱射他，打过40精英吧？就把守护当40精英打就好了。

打剑星，与守护操作基本相同，但是守护会拉人，在他拉的那个动作出来的时候用“集中回避”躲避掉，胜利就是你的了。你可以玩陷阱流，起手放“胶水陷阱”，然后绕着陷阱跳射，他中了陷阱你就跑远远的放个“束缚陷阱”，再回来射他。射啊射啊他就来追你，“束缚陷阱”的爆炸范围方圆10米呢，嘎嘣炸了，你又跑远远的放个“套绳陷阱”，绕着陷阱使劲射啊射啊，或者放个“泥土陷阱”，你蹲到陷阱旁边使劲展开华丽的翅膀，他一过来中了“泥土陷阱”那就费了，打你全Miss那还打个毛啊。剑星会飞镖，飞中你第一下的时候你就用“集中回避”，后面几下就飞不到了，各种YD的战术任你发挥。

打杀星，考验的是操作和意识，开战状态加命中200，然后“风之活力”。千万不要藐视杀星，因为他具备瞬间攻击输出大于你生命上限的能力，风骚的杀星可以打到你完胜，“胶水陷阱”和“套绳”都是秒放，要运用灵活。40级以后可以装备第四个圣痕技能，我选“退步斩”，这样在他突然闪到你面前时你也可以突然闪走。他轻轻的来你轻轻的走，你们都挥一挥衣袖，他掉陷阱里了……只要你不瞬间被他搞死，他就瞬间被你搞死。多半是他死。还有种情况是和一个杀星打，他上来就高级隐身，我们的透视看不到高级隐身，然后我立马放了一个“胶水陷阱”，我想他肯定瞅老子脖子呢吧？找插刀点？老子当年都找别人插刀点呢，能让你插？然后我就很风骚的原地旋转跳跃，跳起来使劲转屏幕，转得天昏地暗我都不知道哪面是北了。我让你插，只要一下插不到你就挂了吧小样？我一直跳啊跳啊，还不出来？我寻思，算了插就插吧，大不了睡他加血，再转吐了，我就不跳了，还不见他，我就纳闷了，点个V一搜索，那X名字在极乐世界呢，隐身跑到墙角回城？害老子旋转跳跃跳的眼睛都花了……

打医生，战术思路就在于打断加血，我们有5个打断技能，“强袭箭”可击晕（连击可击退），然后沉默箭、睡眠箭、套绳陷阱，和42级可学的“冲击箭”击晕效果，这5个技能只要打断他4次加血就可以了。开战状态加“强化之眼”增加攻击力，然后起手直接放“集中回避”。为什么啊？因为医生有个可以让你失明的法释放很快，弓中了失明那就只剩下开加速跑的份了，能跑多远跑多远。开“集中回避”就是怕他放失明，然后怎么发技能呢？就是“阻击Ⅲ”加“利椎箭”，什么？利椎箭？没用过啊，对啊，我也没太用过，这个箭是打医生专用的，中箭后，自身受到的加血效果降低50%，还减10点防御。什么概念啊？此箭攻击不高，他不会加血会用技能和你打，然后你放“强袭箭Ⅲ”，这箭攻击力就高了，打的他很痛。医生一般情况下是会用加血的，他如果加血你就继续点一下“强袭箭”这个技能键，会放出“破灭箭”（击退）这个稳稳打断加血技能，他不加你不放击退，这样下一次你放强袭的时候就还可以放击退，然后他还不加是吧，减速箭，还不加？阻击Ⅲ+剧毒箭或者三连射都可以，这个时候他稳稳的要放加血的，不放没机会了，你可以放沉默，7秒内放出你的所有攻击，第6秒放“套绳”，扔天上然后“泥土”或者什么的随便，掉下来就是“冲击箭”一个！打晕基本就挂了。医生一般在掉三分之一血的时候会加血，那个时候你哪怕不放技能等着放沉默，也不能乱放技能，医生如果在半血了还不加血你就不要给他机会了，一个沉默过去用法师连招直接搞死，打医生要看人品的，出高爆胜率大一点，如果不爆经常会打到剩一点点点点点血的时候，一下没控制好就被他加满了，然后他就可劲加，你射啊射啊射的都没激情了，他还加，射到你最后蹲那算一只箭多少钱了，他还在那加，加到你最后实在扛不住了，他给你说个，对不起我刚吃饭去了，心都碎了。

精灵星碰到得很少，好不容易找到一个，我缠了半天都不跟我打，最后1万一把打一次还让他给虐了，让我十分郁闷，他好像又有沉默技能又能把人变成宝宝，还会失明，让人十分郁闷，对那个职业不太了解，不多评价。



坚持游斗——谈弓星的PK技巧

对于我这个小小的弓星来说，等级虽然不高，可是偶曾经也蹂躏了不少高于自己5级左右的其他职业，这就是弓手游斗的优势。弓的主要PK技能有集中回避、风之活力、沉默箭、睡眠箭、退步斩、胶水陷阱。基本战斗技能是狙击箭及连续技、套索箭、强袭箭及连续技、隐身。

在弓星的对手中，剑星和护法星是最好打的，其次是弓星、精灵星和治愈星，最难的是魔道星、杀星和守护星。

为什么这样说呢？我把我这样定位自己的理由以及单P的一点见解和大家一起分享一下。

首先和大家说说剑星和护法星为什么最好打。剑星的血是高的，物理防御也是很高的，还有武器防御，可是他的速度真的慢啊，在和弓星PK的时候那个无奈啊。剑星PK使用的第一个技能一般是飞刀和绑脚，可是弓的第一个技能一定是在放好陷阱的前提下用套索箭，这套索箭是100%几率打中目标并使目标减速，所以如果被绑脚了就不用怕，等剑星跑到你身边的时候你也可以移动了，不过不要急着跑，在有退步斩这技能的前提下可以使用退步斩（注意：必须和目标在2M以内），没退步斩技能的可以使用强袭箭+连续技破灭箭，破灭箭能击退目标5～10M，这样你就能跑了，然后跳起来使用技能狙击箭，落地就瞬发，马上边跑边用连射+集中回避+风之活力（集中回避和风之活力都是能在运动中使用的），有睡眠箭的话可以在跑出一段距离后再使用。跑远了用陷阱，这时候剑星也砍到你了，一般情况他用会心一击和猛击，弓星会少1000多血，而此时剑星也被你打了近2000多血，然后就跑吧，操作好，跑得快的拉出距离后用剧毒箭，如果剑星往回跑你就平射加套索箭，或用其他技能。护法的技能也是近战多，不过就是会回血技能，回血的时候弓星就用技能或平射，他会慌的，不会再站那加血，这样弓星就占主动地位了，所以跑动中击杀剑星和护法星是关键。

其次和弓星、精灵星、治愈星的单P要看装备和运气了，和弓星对打就看谁爆击多和懂得利用环境来做掩护。和精灵星打要用好陷阱，陷阱捆宝宝然后或左或右跳着移动，不能左右反复跳，这样容易闪；和治愈打呢，你就后退或保持距离打就好了，不要让他的惩罚第二次打到你，也就是速战。你跳来跳去，精灵星就有可能放出一个让人灰常灰常的郁闷的技能——恐惧，让你变成一个灰头土脸的笨精灵的样子，在拼命的往外面跑，这时候他的宝宝也从陷阱里出来了，你的灾难就会马上到来。恐惧的时间过了之后，你就必须要跑了，怎么跑呢？隐身。哈哈你的好日子又回来了，对手还不知道你在哪里的时候，你用沉默或睡眠，然后开集中回避，一定不能先开集中回避，因为你可能沉默或睡眠不成功，而他宝宝的攻击是很强的，也许你没有打到他的时候你已经少了一半多的血了，而对方也许才少四分之一，你的强袭箭和破灭见用完后，往对方的后面跑，因为一般情况下对方肯定是后退的，你在移动的时候使用套索箭，不过对方的火焰已经打到你身上，让你中火毒了。在使用狙击箭之前没被打死的话还有一拼，就是边用连射边跑，跑出去后用集中回避，精灵星的恐惧CD是比集中回避长，不要再用强袭了，除非你把他晕了，用套索和狙击的连续技打，才有胜算。他们的宝宝是拿来控制的，

不是拿来打的，一定要打他本人。治愈星最烦人的就是他也会找障碍物，然后加血，比较头痛的。

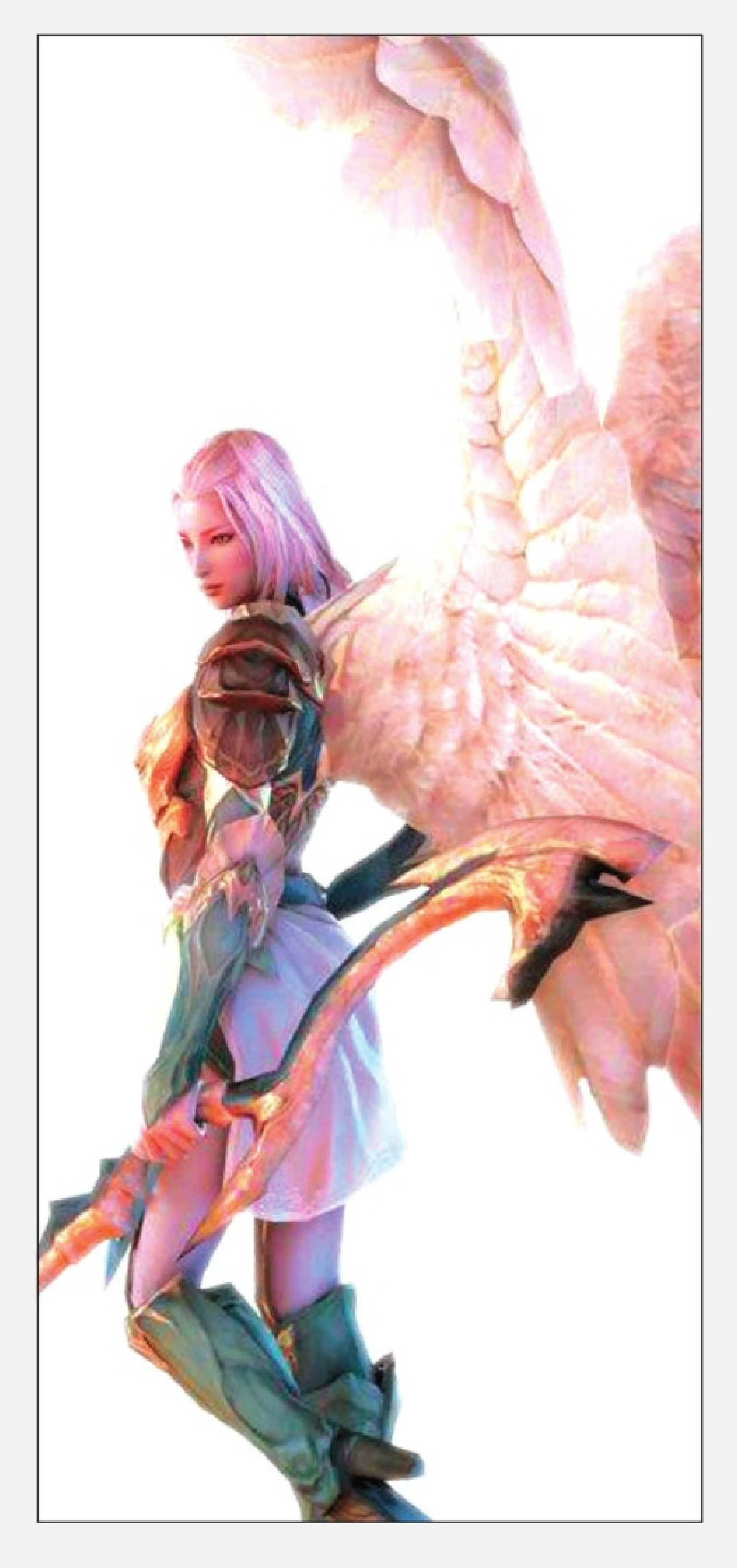
最后再谈谈和魔道星、杀星、守护星的单P。和魔道星打的话，要看你的PK思路了，你一开始就要跑出老远，拉开距离，虽然你打不到他，可是他也打不到你，然后你隐身吧，一定要等你的隐身技能快没的时候再上去打，如果他用破隐身你就还是跑吧，因为他们一开始的时候就用了魔盾的，魔盾可以持续4分钟，但别期望能够等时间，在不能破盾情况下，逃跑等他出现疏漏。在没有沉默箭的情况下，是没多少胜算的，有沉默箭的话，在隐身时间快到的时候，他还没发现你的时候马上一沉默箭，接着强袭+破灭箭（当然了，你如果有3000DP的话，放34级学的破灭陷阱，基本2000伤害以上，哈哈），一般情况下你的这几招放完后就可能被他放到连续技了，不死也该少三分之二的血。你有活动余地了就用睡眠箭，然后等强袭箭CD到了就用连续技，就可以有胜算。魔道星最怕弓星的就是沉默加高爆击，谁叫他血少防御低呢。不过你也做好心理准备，他爆你也是很正常的哦。而和杀星打呢，就先加好集中之眼，杀星的回避高致命高，弓星第一次要放集中回避，杀星惯用技能是近击斩-开回避-绝魂-暗袭，也有别的打法，关键就是别被连续技打到死，你



能动了就放个退击斩吧，然后就是套索箭，他会飞来一刀，你就用强袭+狙击+连射，然后就拼命跑吧，看谁先隐身。总的来说同等级上下的大家各有输赢，被别人高出4级多的话就很难赢了，毕竟人家的致命高啊。

而和守护打呢，就算同等级都很难打的，就和魔道星的诅咒烙印石的技能一样，他们的捕获会让人抓狂的，你跑的远了他打不到你。可是他能扛你，站下来放技能的时候，他就抓到你了，而且老被防御，除了爆击高人品好，才有可能赢。我和苍龙打的时候他根本就不





怎么少血，而且他跳啊跳的能够很短时间里就接近你，然后对你放技能，你只有用回避或睡眠，才有可能不被他的连续技放到，打守护的关键在于要能够准确判断他的下一个技能，不过这是很难的。

总结一下自己的单P观点。在单P的时候，弓的技能可以说是很局限的，当然了，我说的是37级以下的技能（37技能书好贵，没钱买啊），弓到40也就4个先发攻击技能，所以说，把握游斗的跳动放技能是关键，如果空间小的话，弓星就要靠隐身和陷阱了，集中回避毕竟要30秒CD，风之活力要2分钟的CD，不是很轻松的。再就是沉默对物理攻击的技能好像不是很有效，但魔道的沉默却能定身还不让放技能，还有空中束缚，比剑星的束缚还麻烦，被捆到了基本死的。不知道弓星的技能是不是太中性了点，不魔法不物理的，真是有点不懂，也许他们设定的时候是物理的吧，可是CD较短，是魔法嘛CD较长，唉，只有靠自己的爆击运气和击退运气喽！

以上是个人观点，不对之处请海涵。

团队Buff王
——护法星成长心得

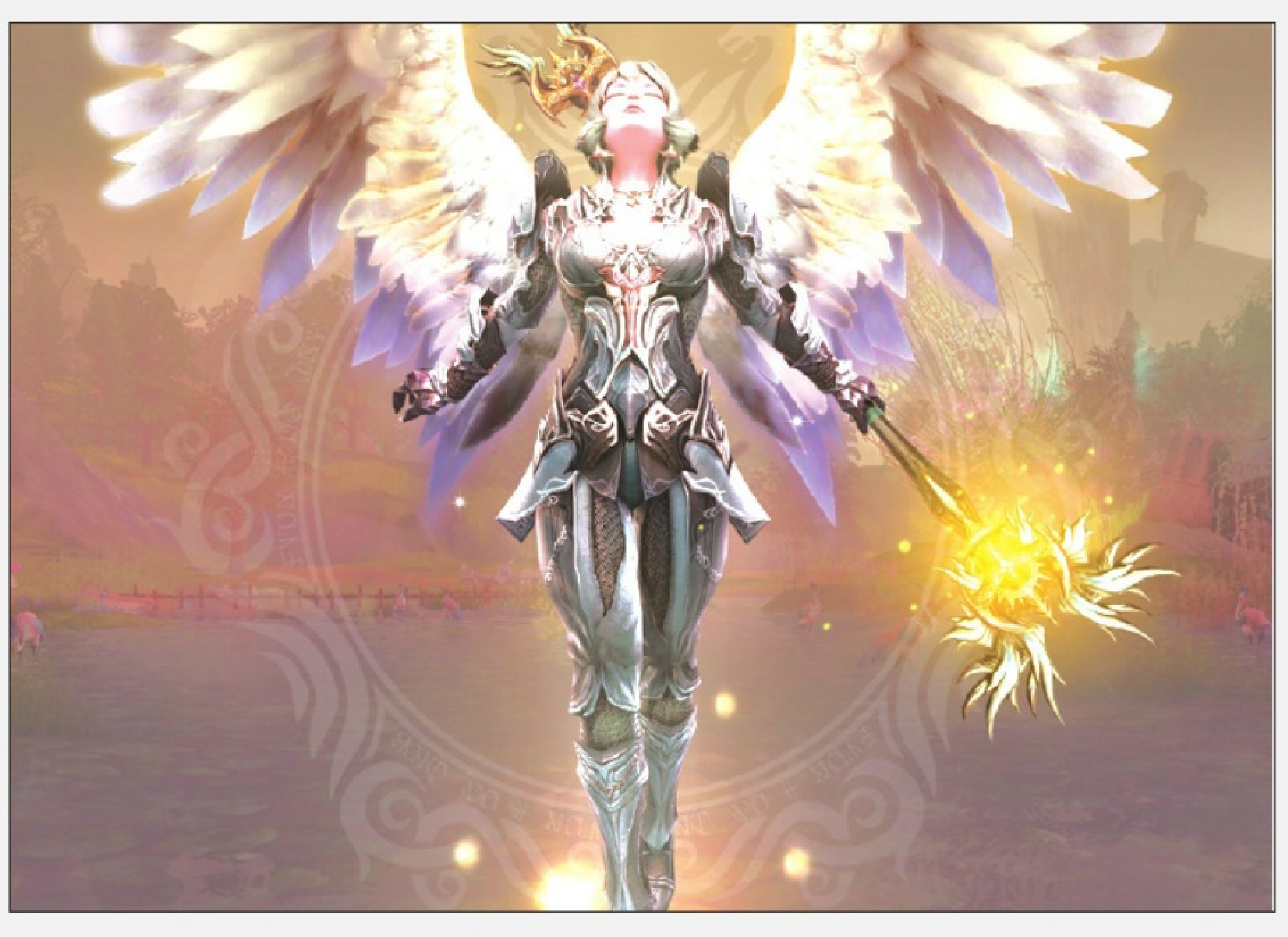
首先说明，护法的作用是体现在队伍里的，而且对队伍很重要，没有队伍的护法犹如废物，所以公会里是必须培养护法的。但如果你是想独来独往那最好就不要练护法了，护法前期还可以单练，但到后期练级想快则必需靠队伍，因为护法貌似是那么多职业中攻击最低的一个职业。还有，护法前期的状态不太明显，必需级高了状态才开始明显。护法是由祭祀分支出去的，他跟另一个分支“治愈星”有什么区别呢？这么说吧，治愈星主要是“加血”，可以说是一个团队的生命关键，单加，群加各种治疗手段，这里不多说。而护法星呢？主要是Buff状态，护法可以使用3个光环（真言），分别有加防，加魔伤、物伤、致命等。有了这3个光环，你的队伍就会效率提高50%、安全提高50%、续航能力提高50%……另外，护法有瞬发的持续回血状态和施法只需2秒的直接治疗，更有各种强力的烙印圣痕团队Buff，在后期的40级精英怪和副本中，没有护法，比较容易灭团。与治愈星不同的是，护法在团队里并不是主治疗，所以很多时候，你会成为半个DPS输出者，护法的攻击都带有负面效果，如减防、减攻速等，是一个能治疗，又能给你增加状态，又能帮助输出的职业。

如何做一个优秀的护法？首先，既然选择了这个职业，你就应该做好贡献团队，失去秒人快感的准备（^0^幸好本人不太喜欢PK哦）。先说单练，护法前期能自己单练，单练时本人一般选用物理防御、物理攻击和回蓝光环，武器选双手法仗，在条件允许的情况下身上的装备全部镶嵌物理致命宝石。由于护法星的普通攻击不高，所以靠爆击来加快打怪速度是唯一的途径。30级以前护法是可以单练的，干脆、爽快、不耽搁，护法身上的持续回血、集中防御状态不断，你会发现你是《永恒之塔》里最少“坐地板”的人，效率自然也就上去了，当然还是会有没蓝坐地板的时候。30级之后个人建议组个两人队去刷怪练级比较快，最好组上杀星，其次魔道，再其次剑星。先选择血少高输出的职业，因为护法加血不多，给他们加血没那么耗蓝，也能加得过来，护法没蓝有些状态是放不出来的。像剑星和守护星，要给他们加满血要加上好几回！在危急的时候还可能因为血加不过来而把蓝耗光了，想放个守护咒语帮他们挡点伤害都放不出来，只能眼睁睁地看他们挂掉……

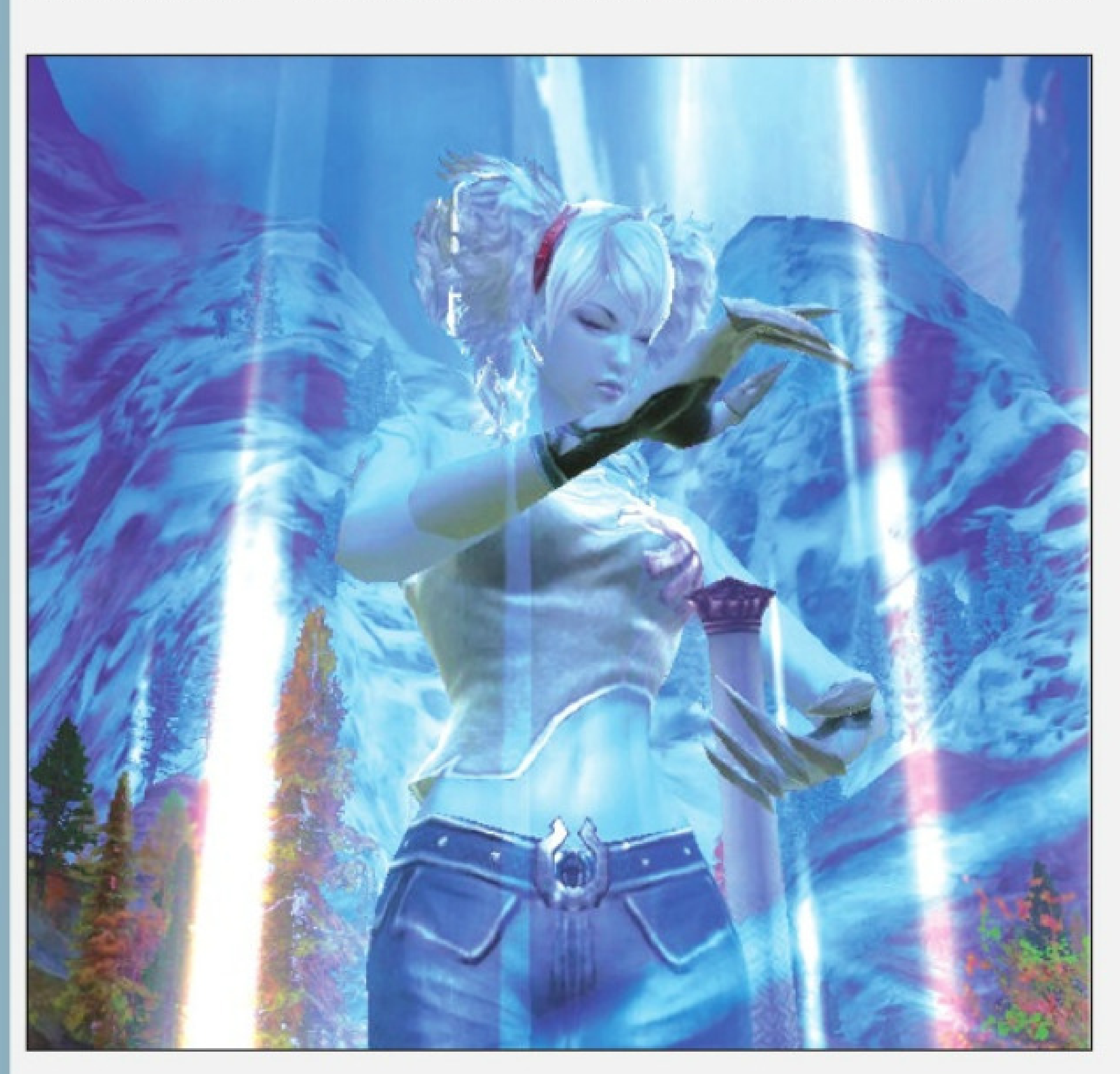
下面再说说护法刷精英怪跟野外Boss的情况，36级后护法开始练级吃力了，因为攻击力不高。所以笔者认为36级后护法就应该组个比较固定的队伍去刷37级的精英怪了，当然，刷精英怪建议你组稳定且有默契的团队去，不然不但没效率，修复经验也会让你倾家荡产。刷精英怪分大队跟小队，1守护+2任意输出职业+1护法（这种小队刷精英建议队伍里平均级数都到39级以上），光环选择物防、回蓝、物攻（遇上法怪就把物攻换保护=魔防，这时候要全防了，因为法怪打守护是非常痛的），这样的“迷你组合”非常效率安全，但只能刷落单的怪（如果输出中有法师而且也比较高级的也可以刷两个怪，但最好不要刷两个怪以上的，要不然怎么灭的团都不知道呢！）。由于刷落单的精英，所以一旦找好了地方就换着线的杀，相当舒服惬意。6人的队伍一般为1个守护+至少1名魔道+2个DPS+1个护法+1个治愈，这里提醒一下，在法师睡完怪以后，请务必注意治愈和法师的血条，一旦怪物醒后就给治愈或法师过量治疗，不然治愈或法师会很容易死翘翘。如果治疗被怪盯上不要动，对着自己狂刷血条，这时候护法也要帮



忙加血，直到让法师控制或者让守护去拉住，你满大街跑不但没用还会引到其他怪。护法还应注意队友的状态条，是否在光环的范围内，以便于及时调整自己的位置。其实护法在团队里除了是Buff王外，他另外一个重要的工作就是保护治愈。大家都知道如果队伍治愈去世了，那整个队伍都容易去世，保住治愈队伍才有希望。但往往治愈抵抗能力也不高，而且治愈经常是队伍里的第二仇恨，所以护法除了给大家Buff外还要盯紧治愈的血条，因为治愈要给大家补血，所以护法就是给治愈补血的。而且护法和治愈很多技能是配合使用的，例如群加技能，护法的群加慢回技能是瞬发的，治愈的群加技能要吟唱3秒，烙印的吟唱2秒，在危急的时候这两秒足够灭团，护法的瞬发群加慢回技能就是为了等治愈这两三秒的吟唱来保住大家的小命，把灭团的机率减到最低。还有个40级的神圣技能群攻，护法的群攻后会让敌人晕厥，治愈的群攻后会让敌人持续伤害。有些敌人对持续伤害作出唯一的解决方法就是不断地补血，使他们还会有一点时间冲过来跟大家同归于尽。但如果护法跟治愈这两个群配合起来，一个群后晕厥，一个群后持续伤害，敌人连加血的机会都没有，直接让它们灭团。



个人认为比较安全的队伍为如下组合：守护+治愈+护法+法师+杀星或弓星+剑星，好像每个职业都不同哦，为什么要这样组呢？守护是扛怪的，当然是队伍里的第一仇恨，剑星输出高也能扛点怪，可以成为队伍里的第二仇恨，这样治愈星就安全多了。法师是要来控场的，杀星或弓星除了是搞输出外，他们最大的作用就是开眼睛看隐身怪，因为后期的40级精英怪和任务副本里会有很多隐形怪，当然法师也能看，但他们的眼睛冷却时间要5分钟一次15秒！治愈补血不用说，护法的作用当然是Buff和保护奶妈。另外，守护+治愈+护法+剑或杀或弓+2法师，这样的队伍也是比较安全。当然，这样的队伍只适合刷精英练级，或者下副本刷些5星以下的Boss。如果是打要塞、打实体和打6星大Boss就不能这样组了，打那些东东需要组上部队（一个部队是不够的，要几个部队），每个部队分扛怪组（守护+2或1护法+4或3治愈）、输出组（N剑星+N杀星+治愈+护法）和远程输出组（N弓+N法师+治愈+护法），个人认为这样的部队比较安全。当然，打要塞实体6星Boss，最常见的画面就是满地的翅膀。



再说说技能，NPC能买的技能当然要全学，尤其是真言。不过我想没有护法会不把真言学齐的，这些地球人都知道的东西我就不再赘述了。笔者想说的是，想成为真正的护法必须要学的4个圣痕技能（因为圣痕空就只有5个，但圣痕技能却不止5个）：

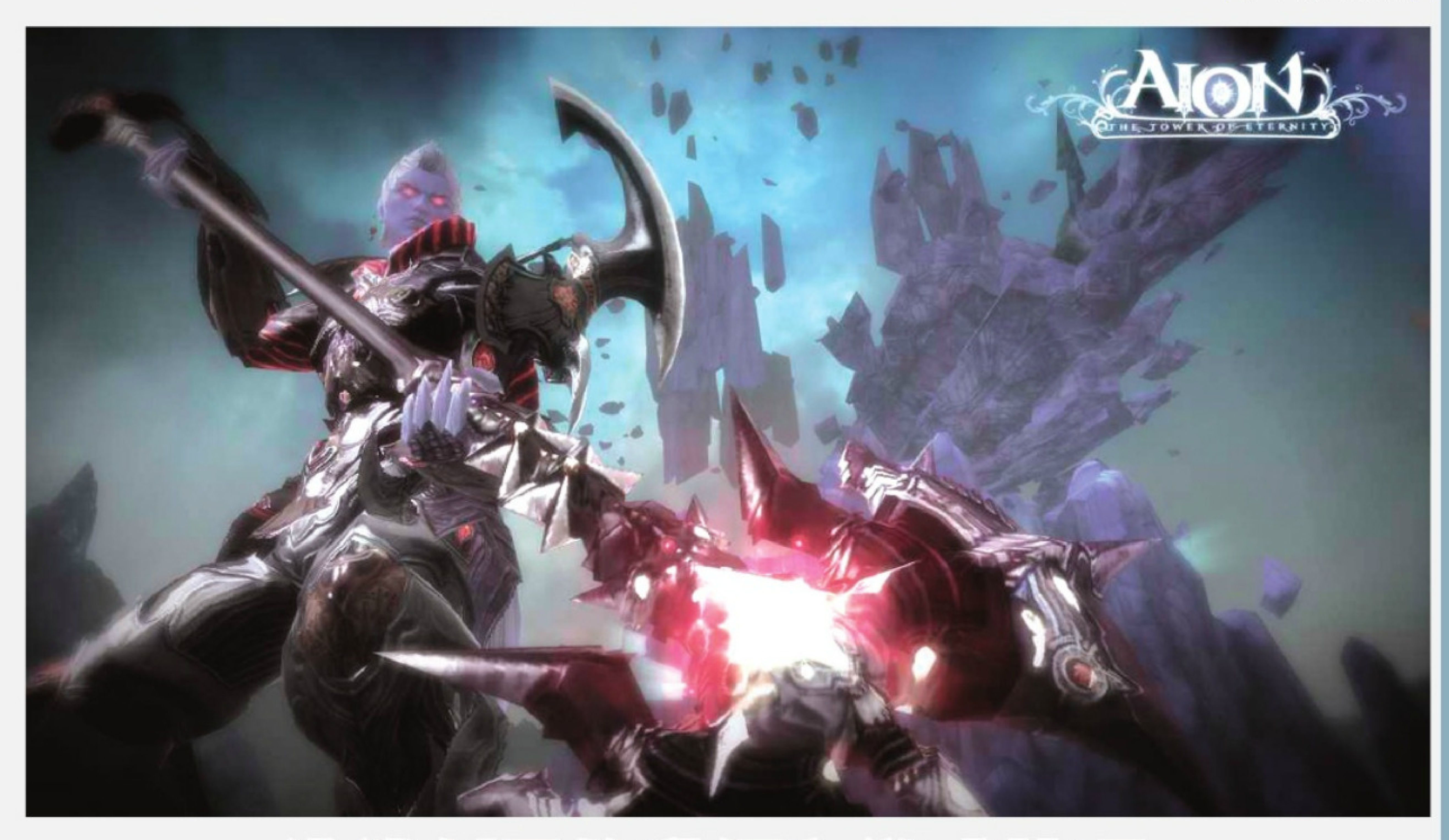
守护咒语I Lv28：在15秒时间内，使自身周围20米范围内的队员回避，武器防御，盾牌防御提高100，所有属性防御提高100。

生命咒语I Lv34：在10秒时间内，每2秒使自身和周围20米范围内的同伴的生命力提高295（40后还有个提高的）。

鼓吹咒语I Lv40：在15秒时间内，使自身周围20米范围内的队员的魔法增幅力提高100，命中提高100，物理攻击力提高20。

阻断咒语I Lv45：在15秒时间内，使自身周围20米范围内的队员受到攻击时制作以100%的概率能防御打击的保护膜，每隔3秒回复331左右的生命值（保护膜每次承受40%的伤害），保护膜承受的伤害值为5000伤害值瞬发，冷却10分钟。

这些技能对队伍来说，都是非常重要的，再次强调护法的作用是体现在队伍里的，所以一定要学，还有一个可以选择束缚28级或者抗晕真言44级可以学（如果没找到阻断咒语的烙印可以先学抗晕的），但现在到45级为止只有4个是空的。



浅谈剑星的升级和游戏技巧

剑星可以说是一个比较全面而中庸的职业，什么都会一点，攻击绵长爆发力一般。特点主要体现在能够应对游戏中各种情况，选择不同的装备搭配和技能对目标进行打击，能有效的保护和掩护队友，而且“三围”（攻防血）比较大，生存能力强。

在升级方面，我个人不太喜欢韩式泡菜的风格，但这是玩网游必须要有的一个过程，那就在这里简单说下练级的方法。

剑星配合护法个人认为效率是最高的，能打能抗，能追能逃，而且有个攻击不错的职业二奶，刷怪效率简直是火箭速度。如果剑星装备不错的话，在野外碰到Boss完全可以单独做掉，为自己增加点收入。

任何一款游戏，装备都是一个不可忽视的存在，《永恒之塔》在某些地方上则更加突出。游戏到了最后拼的都是装备，所以好装备是每个人所必须的。

我们首先说下武器

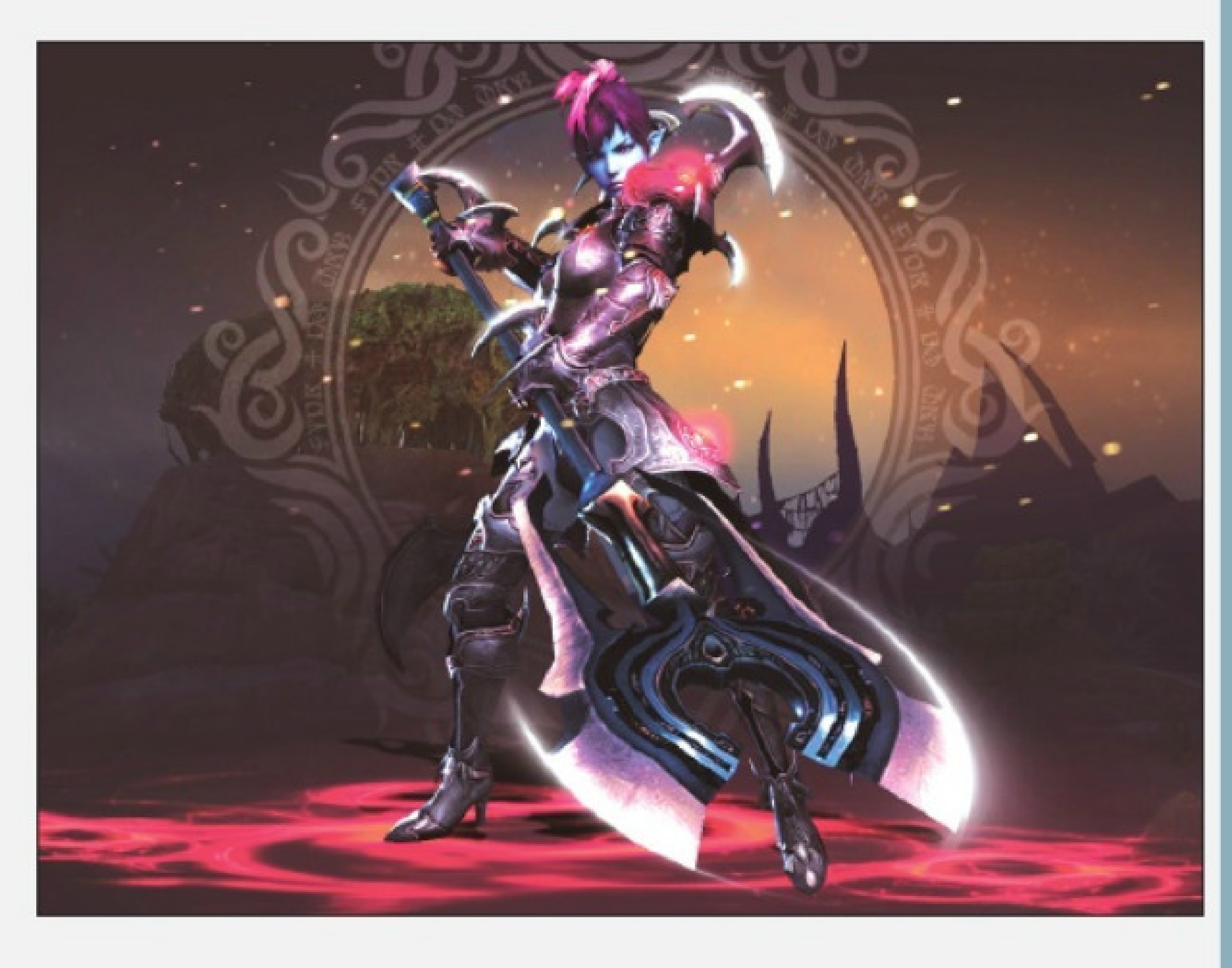
剑星武器的选择不外乎几种：戟、枪、大剑、双持剑，外加盾牌配合单手剑。

战戟（枪）：攻速2.8，致命一击50，武器防御高，命中低，攻击力强（爆发力），打击范围广，比单手剑多一个范围技能，而且攻击附带击倒属性，配合下刺不俗的攻击力，用起来颇有威力。魔石的选择是+4以上的攻击石头，既然枪的特点是高攻击，那么就把攻击秀到底。

大剑：攻速2.4，致命一击10，武器防御比较高，命中高，攻击力一般，能使用剑星的群技能，不弱的攻击力和命中是许多剑星钟爱的对象。因为大剑我基本不用，用了也是拿来做秀的，所以我经验不多，个人认为砸命中或者武器防御效果比较理想，用命中的话不太适合练级，但杀起杀星、弓箭等穿皮甲的高闪避职业效果非常理想。武器防御则给了你小强般的生命力，每次的格挡都可以为你省不少的血和钱（血瓶是要钱的），战场上因为你的坚挺，敌人会更加的注意你，为你的队友赢得胜利创造机会和条件。

双持剑：这是一个比较热的话题，我也比较喜欢双持，因为帅，还有就是对皮甲和布甲的伤害力比较理想，配合一身高暴击的装备，可以成为对方布甲和皮甲职业的噩梦。这个组合最大的用处，我觉得还是在练级。剑星双持用技能出暴击几率比较高，大家可以自己去体会，最重要的一点是，没有黄金以上的单手剑，不要去选择双持，选择双持就砸全暴击，既然选择了它，高攻速高暴击（瞬间的爆发力）是你唯一的选择。

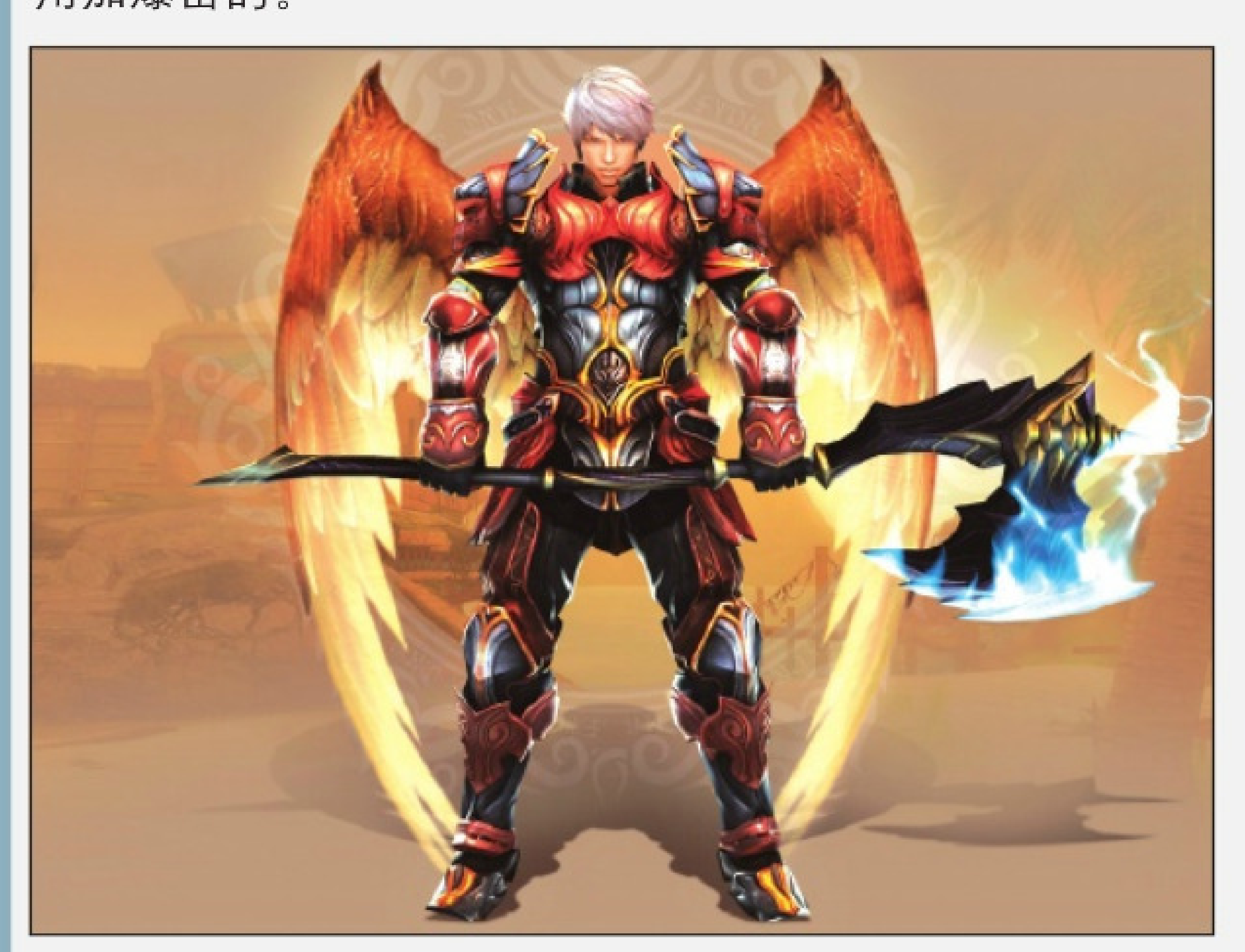
单手剑（单手武器）+盾：剑星的盾击不是摆设，你在PK中有一段时间技能在冷却时，可以把这个组合拿出



来秀一下。而且盾击有击晕效果，一旦对手被你击晕，就可以为你的下一步动作做铺垫了，恭喜你得胜还朝。

下面说说剑星的练级

先说天族，10级前随便做做任务打打怪，很快就转职了。成为剑星后武器选用战戟以提升攻击力。到贝尔特伦后接主线任务做做，在城周围打打小怪，升到13级后去托尔巴斯森林西部的庄园杀革命团和盗贼，可打到12级的绿色装备。到15级的时候去杜卡基采掘场打矿工，升到19级就去埃尔德斯神殿杀风之精灵，做无限任务，可打出17级绿色装备。到了21级时去埃尔特内周边杀小怪，升到23级后去泰奥勃莫斯杀树人，有可能打到23级绿色装备和25级蓝色装备。到了32级就去深渊上层杀古代居民，可打到32级绿色装备。升到34级时去因特尔蒂卡的腐木原野和死亡之歌森林杀树人，有可能打到37级绿色装备和33级蓝色装备。到了37级就去普依艾密林杀恐龙，有可能打到37级绿色装备、33级蓝色装备和35级黄金装备。练级武器以拿战戟为主，如果能把爆击加到400以上，则可选择双持。用双持的话，魔石也要全用加爆击的。



魔族同样是10级前做做任务打打怪，很快转职后去阿尔特盖德，把任务全接了，完成后先不交任务，可以先到周围刷小怪升级，这样所得经验多，而且难度不高。刷到13级后把所有任务都交了，然后飞去巴斯佩尔特村，到伊顿之湖杀湖水精灵，升到14级后去清茅斯兰森林的任务，清完就升到15级了。然后到克里巴代峡谷杀15～16级的被动怪，可以一直刷到18级。然后再去巴斯佩尔特村清任务，清完差不多就能升到19级了。然后就到因派图西姆刷18级的怪，刷到19级时可以去阿特盖德右边清任务，也可以去清因派图西姆和火山的任务，或者是组队去杀精锐黑脚。实在不想动的也可以留下来继续刷怪，刷到21级后再出去做任务会更轻松，经验同样不少。升到21级以后就可以去莫尔海姆了，先把城里的几个任务都做了，然后在城周围的冰面上刷怪，至少要升到22级后才开始出去闯荡。可在城里接个杀三种怪的重复任务，还可以顺便接个采集水晶的重复任务。到了23级去博塔摩尔森林打蘑菇，或者去史匹格栖息地那里刷萤火虫和甲虫。等升到25级做完使命任务就可以去深渊了，不建议去之前先把莫尔海姆的任务能做的都做了，很容易就可以升到26级了。然后去深渊，做深渊的任务可得OBS，所以尽力去做吧。刷怪的地方是右边“拉特斯兰之东侧茎”下面的一个岛，那里全是25～26级的怪，还有重复杀怪的任务。刷到27级后就到再下面的一个岛上刷死神样的怪，那里也有个杀怪的重复任务，也可以到旁边的岛上杀那些灵魂。在这里大概能刷到30级，感觉刷得差不多了时就回去把能做的任务全做了。

下面谈谈深渊和PK

剑星皮厚、血长，所以在深渊还是比较好混的，打不过我还跑不过么？群战的时候其他职业一般都先攻击法系和一直挡在前面的守护星，所以剑星不容易死。剑星主要负责的是补刀和围殴，没办法，剑星的移动和攻击速度比较慢。不过有时用也可以加速直接上去KO魔道，要看好时机，算好成功把握，别人家魔法盾在的时候还硬冲，运气不好直接一个地狱火让你看黑白。

剑星在数量不多的时候，他的恐怖还体现不出来，一旦数量上了一定的程度，就会发生质变——简直是一群蝗虫，所过之地寸草不留，战火正在双方焦灼的时候，数量10以上的剑星突然从天而降，在你们中间，粉碎波动等群技能，不停的在你们队伍里出现，一群剑星的巨戟使劲往你身上招呼，击倒、下刺，天哪，不敢想象。我最深的体会就是，我们贞观军团在打实体的那会儿，一群剑星围着NPC血都没掉就直接把他KO了，我们打了后就傻眼了，奶妈也傻眼了，嘴里还直叨念，奶妈没作用了。

剑星PK时注意突击、空中束缚、抓脚和卡技能（普通攻击和技能之间的交替使用）等控制或特殊技能的使用，学了护甲强化、均衡盔甲、强制击破的剑星是一个可以令人仰望的存在。以上就是我玩剑星的心得体会，希望对大家有点帮助。P



《QQ封神记》是曾经开发过《QQ三国》的卧龙工作室新作，也是腾讯游戏年初公布的6款作品之一。虽然目前相关信息还不多，但已知的两点颇为吸引人：一是题材，《封神演义》这部小说之所以久盛不衰，除去那些家喻户晓的经典桥段外，比如哪吒闹海、姜子牙下山、文王访贤、三抢封神榜、众仙斗阵斗法等等，更重要的是它所呈现出的世界观相当完整，包含了丰富的道教和神仙思想，展现出了中国独特的宇宙印象，虽然只是神话传说，但“道教”之所以能够家喻户晓，这部书可以说功不可没，鲁迅也在《中国小说史略》中对《封神演义》有所提及；二是《QQ封神记》的表现形式，自DNF以来，横板网游获得不少玩家青睐，《QQ封神记》正是国内首款神话题材的横板作品。

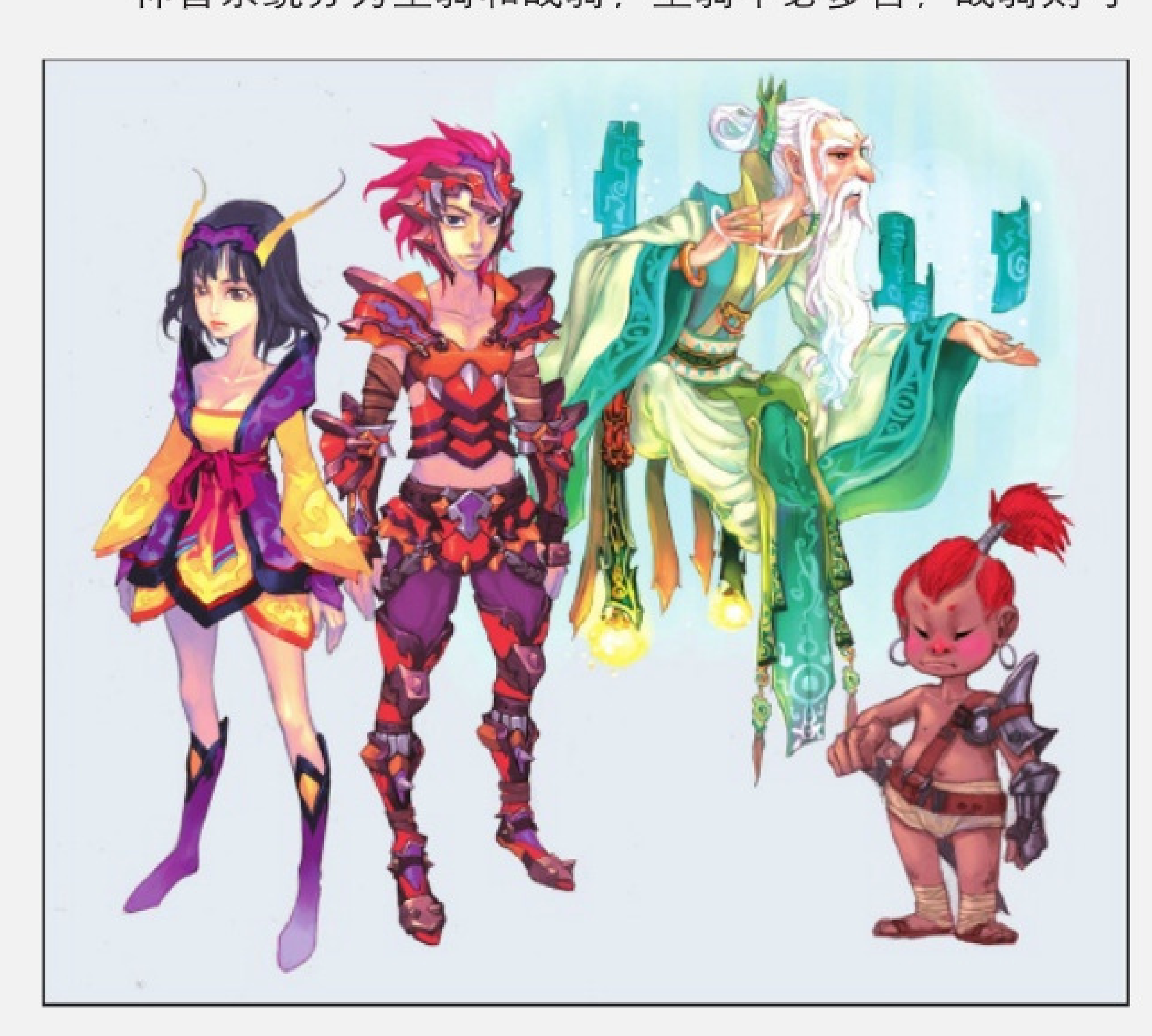


仍是一款传统MMO

现在一提及横板游戏，大家不由自主就会联想到“格斗”两个字上，DNF的火爆确实会给我们带来这种惯性思维，不过根据腾讯的介绍，《QQ封神记》虽然是横板作品，但重点不在“格斗”，虽然肯定会有与怪物的“亲密接触”，但不会提供更多诸如“硬直”“连击”等格斗体验，而是把重点放在了人物养成、玩家交互等方面。腾讯曾经表示，《QQ封神记》骨子里是一款更加偏重娱乐的传统MMORPG，对玩家操作不会有很高要求，和NDF还是不同的。

能够体现这个核心思想的有两个，同时也是《QQ封神记》的重头戏，一是法宝系统；二是神兽系统。看过《封神演义》的朋友一定知道，法宝这种“神器”贯穿小说始终，不少情节都是“法宝在手，江山我有”，根据腾讯的介绍，《QQ封神记》中重现了社稷图、定风珠、捆仙绳、五龙轮、混天绫等多种知名法宝，并赋予了法宝五行激活设计，将法宝和装备属性真正联系起来。同时法宝本身也会跟随玩家共同成长，除去获得新能力外，造型也会有所改变。

神兽系统分为坐骑和战骑，坐骑不必多言，战骑则可以修炼相应技能，直接参加战斗。哪吒的青鸾火凤、姜子牙的四不像、杨戬的哮天犬，黄飞虎的五彩神牛等等“知名”神兽都将粉墨登场。



《QQ封神记》的世界观

文章开头简单介绍过小说《封神演义》的世界观，那么游戏又是如何呢？腾讯表示，《QQ封神记》在尊重原著的基础上，在副本、对白、人物等方面都会为玩家营造出“封神世界”的感觉，但同时也不会局限于原著，毕竟很多小说里的设定是不适合用来改编成游戏的。

关于如何架空这个“封神世界”，腾讯表示，《QQ封神记》的背景建立在商朝四路诸侯陨落，4位世子继位这个时间点，在“修真者”分别加入各路诸侯共同讨伐商纣后，彻底拉开“封神”篇章。参与到这场战争的共有五大种族，分别是轩辕氏族、女娲氏族、蚩尤氏族、神农氏族和天玑族。其中可供玩家选择的是轩辕氏族和女娲氏族，其余3个种族扮演玩家敌对角色或者NPC。职业分为御剑、狂刃、天羽、道玄共4个，按照通俗易懂的讲法，御剑和狂刃均为近战职业，对防御和攻击各有偏重，天羽是远程物理职业，道玄则是法系职业。

地图方面，游戏中设置了五大主城，分别是沙尘之地“西岐”、白色雪城“崇城”、四季常青“商丘”和海滨城市“曲阜”，当然还有商纣大本营“朝歌”。从截图可以看到，通过画面表现力，这5个主城的地域特点非常明显。主城周围还分布数个地区，比如“西岐”就包含岐山、阴山和蜃楼戈壁。

以上就是《QQ封神记》的一些显著特点和基本设定，由于资料有限，还不能做出更深入的分析和评判，不过从现有游戏截图来看，对于喜欢横板游戏和漂亮2D画面，又不想时刻处于紧张节奏的玩家来说，这款作品值得一试。P

热舞派对

WWW.RWPD.COM

约会热舞派对 秀出米奇时装

有人说，不管男人还是女人永远是一个长不大的孩子，纵然岁月无情地从指缝间划过，但依旧抵挡不住童年时光的那份情愫，总是有那一抹童趣永远留在脑海中。而《热舞派对》仿佛一眼就看穿了大男孩、大女孩的内心，借助迪士尼国际品牌巧妙打造出“奇舞”和“妮舞”充满童趣的米奇套装，还有可爱的米奇帽子和米奇包包，带来更多的童趣快乐。长期以来被正统和俗世束缚的身躯们，终于能够找到一个回归童年的理由，就让我们在《热舞派对》中好好放肆一次，想怎么快乐就怎么快乐。

热舞米奇服饰秀通关密码一：

要知道，爱美的行为绝不仅仅是女人的专属，男人一样可以为了形象而疯狂。

不知道是不是女人对男人的审美慢慢由“新好”转向“酷毙”，还是男人们也逐渐厌倦了没有性格的“习惯”约束。没有个性=没有灵魂的准则同样在热舞时空中横行霸道，好在《热舞派对》的最大特色就是多个性多选择，热舞迷们总能装扮出自己的独到个性。

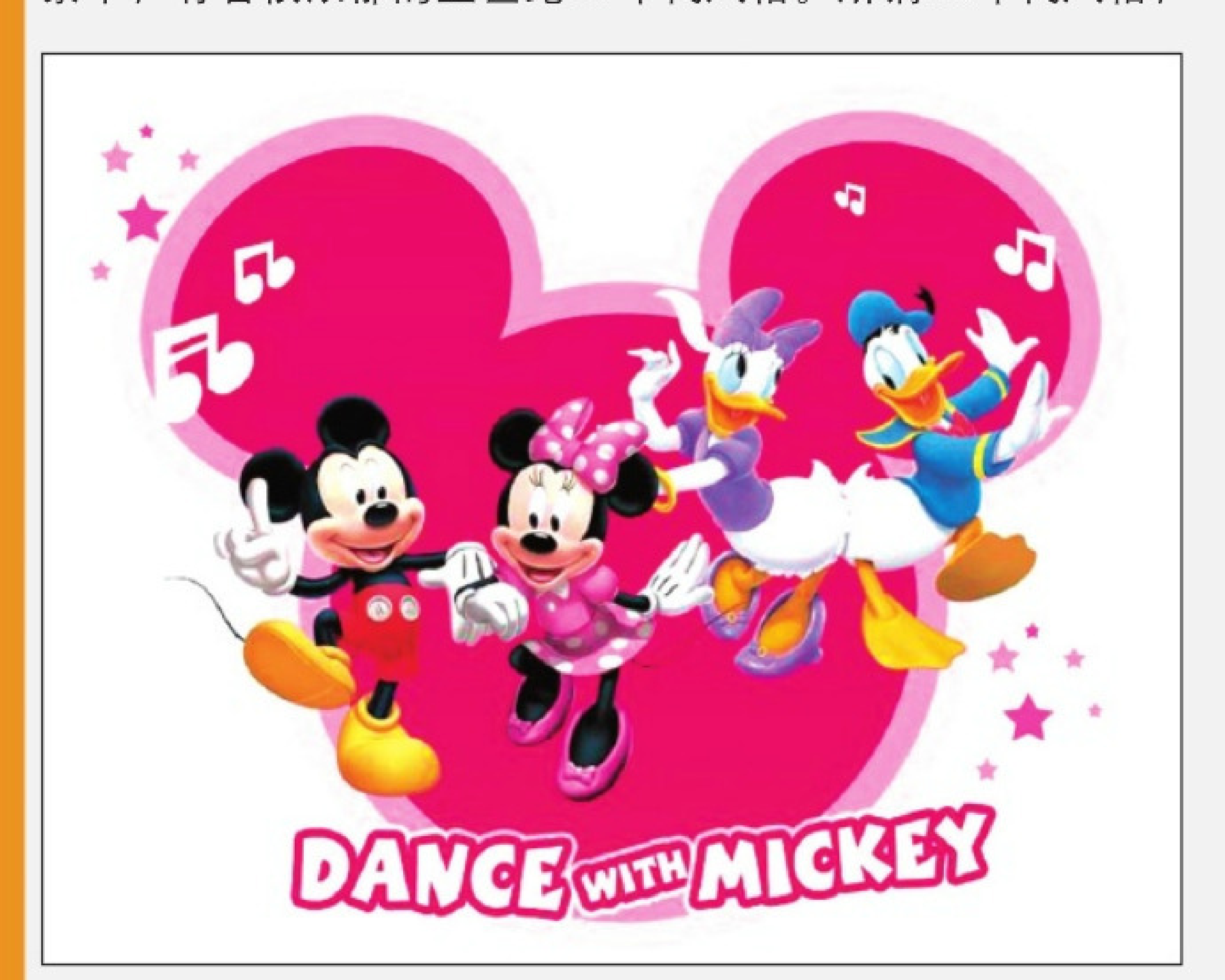
尤其是此次《热舞派对》和迪士尼联合打造的米奇套装“奇舞”，将童话中的简单纯洁与时尚的炫酷个性完美地结合在一起，让人眼前为之一亮。“奇舞”在创意设计上紧紧贴合米奇黑红两色的基本元素，附带了一点“街头少年”的酷精神，附带了一点新未来主义的神秘气质。

服饰要点：

1.烫金金色的服饰花纹。

2.暗红色米奇色彩感围巾和格子裤

服饰点评：红黑格纹是永恒的经典，这种时尚的气息触摸是任何时候都无法代替的，就像快乐永远是热舞时空永恒的主题一样。“奇舞”的格子裤充分运用红黑格纹，不受羁绊的男人形象立刻展现。同时我们也不难发现，在“奇舞”的服装元素中，有着很浓郁的上世纪80年代风格。所谓80年代风格，绝非愤世嫉俗的摇滚、朋克，而是一种炫耀性的荧光灼灼、金光闪闪的风格，从“奇舞”上衣带有鲜明的烫金金色的服饰花纹元素中，我们可以清晰地体会到时尚而具有力量的个性特征。



热舞米奇服装秀通关密码二：

迪士尼乐园中的米妮公主的头脑中究竟在想些什么，我们永远也不会知晓，但我们现在可以把她的梦想穿在自己的身上。

这是个新潮的年代，男人的“白马”“正式”装已经不再受到热捧。女人的淑女形象也仿佛掉了价；这是个追求个性的年代，谁还会去在乎你衬衫上的扣子是不是整齐地从上扣到下，越来越古灵精怪的少女装扮正在悄然走俏。我们在《热舞派对》中也能看到这样一种潮流趋势，迪士尼的米老鼠公主的装扮，绝对和“乖乖女”形象沾不上一点边，懂行的热舞潮人们知道，这才是年轻一族的潮流追随方向。



服饰要点：

1.烫金金色的服饰花纹。

2.COS米妮可爱俏皮帽子，迷你的米妮点点裙

服饰点评：想知道，立刻改变印象的时尚色彩是什么吗？那是如同女孩调皮笑容的缤纷色彩，特别是黑色、红色与黄色的巧妙搭配，能够让你绚丽、淘气还带着女孩特有的精灵般的甜美感。“妮舞”头顶上配着蝴蝶结的米奇帽子，充分展现了女孩的淘气个性，同时展现出夏季的冰爽气息，给人耳目一新的感觉。上衣细吊带的心机设计，不但增添整体的曲线美感，同时与烫金金色的服饰花纹相映衬，将女孩的脆弱隐藏起来，只剩下青春飞扬的可爱自信。红黑细条纹的迷你点点裙，更是让身材看起来更加的纤细，呈现完美的视觉感，配上长筒袜、高跟短靴，多层次的混搭效果一目了然，兼备设计时尚感。

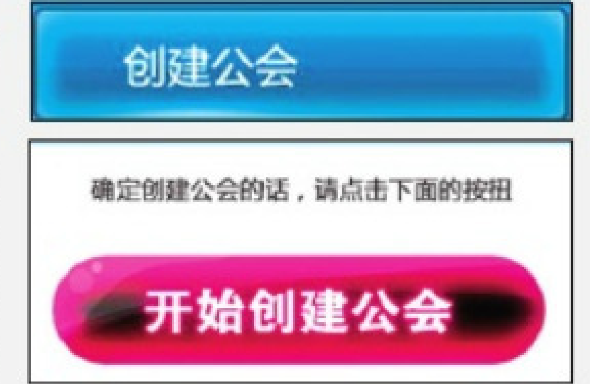
穿上如此可爱的衣衣，仿佛有迪士尼最忠诚的伙伴陪伴左右，让我们的生活都充满了童话的梦幻气息。P

如果您对于完美时空的游戏产品《热舞派对》有什么好的心情故事、全新攻略或者心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！《热舞派对》信箱是：rewupm@wanmei.com，邮件中请注明您的个人资料、联系方式以及刊登该文章的媒体名称。



近日，SD敢达OL开放了工会战系统，我给大家介绍下SD敢达公会战的几大功能。目前在国服SD敢达OL中，功能有“创建公会”“加入公会”“公会管理”“公会对战”。四大项，其中前三项是通过官方网站管理。而最重要的对战则是在游戏内体现。下面我们来一一给大家介绍。

创建公会——第一步、在创建公会前请先确认自己当前没有所属公会，在使用久游账号登陆公会页面、请千万不要忘记选择对应的游戏大区噢，登录完毕以后点击公会首页界面左上角“个人信息”的“创建公会”按钮便可以开始创建公会的手续。



第二步、进入公会创建页面，先确认创建公会条件，创建公会需要支付20 000GB（游戏币，非点卡），在确认各种创建条款后、点击页面下方的“开始创建公会”按钮。

第三步、进入公会信息填写页面，填写你所要创建公会的详细信息。

第四步、编辑公会纹章，在确认建立公会以后将无法在次修改你的公会纹章，请慎重选择你的公会纹章。公会纹章会在游戏内已成功加入公会的玩家ID上显示，代表你公会的标志。

第五步、填写好以上信息后，你就可以创建成功你自己的公会了，当然前提是你要保证你的账号中有20 000GB（游戏币，非点卡）作为创建公会必须的创建资金，如果确认的话就可以按下下方“开始创建公会”的按钮。

当你看到这张图片后，说明你的公会创建成功了！

关于创建公会先说到这里，相信大家也会操作创建及加入公会了。接下来，我们来详细解析公会战的机体，道具及规则。

规则：首先公会战的房间是以4V4模式，只允许四人以小队的模式参战，也就是说，公会战=4人以小队的形式与其他公会进行作战。

机体不能有三台同属性机体登场（剪刀，石头，布）。机体总分不超过13分（注：13分以下均可）C机2分，B机3分，A机4分，S机5分。

地图方面：目前国服是6张随机地图：独眼巨人、联邦盆地要塞、特林顿基地、大都市、移民卫星残骸、创世纪内部，其中创世纪内部是新开的地图。

公会记录 积分参数计算规则

1.公会积分、即为参战得分，是通过公会战得到的分值，该分值决定公会排名的高低，公会积分越高的公会排名越高。不仅如此，公会积分在日后版本将成为公会升级的关键。 公会积分=参战得分

参战得分是通过公会战获得的分数，当公会战胜利时获得150点分数，失败或平手时获得50点，公会会员会获得参战得分的约1/4的分数作为战斗分数。

2.公会胜率=公会战胜利数/参加的公会战数

注：关于公会动态信息中的公会得点，在公会战胜利时获得60点，失败或者打平时获得15点。

机体：常用的公会战机体介绍给大家

A机4分：悍马悍马，灾厄敢达，精神力敢达，阿普萨拉斯2，迅雷敢达，圣盾敢达，剑装强袭敢达等。

B机3分：萨梅尔，京宝梵，异端敢达金色机天，超级敢达，希古光束武器实验型，敢达，勇士敢达，蓝色命运，陆战敢达（光束步枪装备）等。

C机2分：扎古1指挥官，CU扎古2，CR扎古2，CR力克大魔2，钢坦克，105短剑，CU大魔，龟霸，铁球K，等。

道具方面：公会战常用的道具——海市蜃楼，瞬间移动，强制跳跃。

其中海市蜃楼在国服的出场率非常之高，海市蜃楼俗称隐身效果，瞬间移动目前只能通过幸运扭蛋机才会出，实在可惜。公会战是非常费道具的，毕竟输赢直接影响公会的胜率积分及个人胜率。

技能卡方面：公会战常用的技能卡——必杀技觉醒，免疫，新人类觉醒。



必杀觉醒是比较多的，俗称的必杀技伤害提升，免疫是免疫任何异常状态（例如大魔的抽气），新人类觉醒是推进上升及打开雷达显示敌人。

SD敢达的公会战是非常快节奏的战斗，公会所属玩家都换上自己擅长的机体，装备最佳的道具及组织配合好自己的小队，作为公会对抗其他组织赢得胜利。

在战争中，主要衡量胜负与战绩的数据是公会积分，即为参战得分。公会积分是通过公会战得到的分值，该分值决定公会排名的高低，公会积分越高的公会排名越高。同时，进行公会战的双方还能在游戏中获得更大的G币收益。

公会战开放时间目前暂定为每周五00:00~周日24:00。

不仅如此，公会积分在日后版本将成为公会升级的关键。公会积分=参战得分。参战得分是通过公会战获得的分数，当公会战胜利时获得150点分数，失败或平手时获得50点，公会会员会获得参战得分的约1/4的分数作为战斗分数。

目前多数公会已经升级到2级公会，战斗在不断进入白热化。

如果你仍然是这片宇宙战场中游荡的战士，那你就赶快去寻找自己热爱的公会实力吧！



《成吉思汗》让我成为会长：内测公会访谈

苍穹欲坠狼烟灭，碧草无边骑如梭。疾如旋风飞似雪，所向处有谁逃劫？掠地陷城，荡平宇内，换取千秋功迹。成吉思汗，英才天嫉，问史中谁是喋血枭雄！《成吉思汗》现已进入不删档内测阶段，详情访问官网han.70yx.com。

公元13世纪是一个天翻地覆的世纪，是一个战火纷飞的世纪，是分裂了四百余年的中国完成第四次统一的世纪，也是中国打破闭塞状态，真正走上世界历史舞台的世纪。在历史战争网游《成吉思汗》中，究竟暗藏着多少极具潜力的公会，又有多少在《成吉思汗》中崛起的后起之秀呢？我们采访了在《成吉思汗》中成立的帮派之———战狼部落。

采访对象：战狼部落　会长　禽兽浪人（63级先知）

小记：战狼部落在我们采访的公会当中，属于一个比较特殊的公会。这个公会的成员都是成吉思汗1测时的零散玩家，由禽兽浪人牵头，组织成一个公会再次进驻《成吉思汗》深度压力封测的。

浪人：是的。我们公会的主要人员，都是在《成吉思汗》首次封测时一起走过来的兄弟。大家志同道合，于是建立了公会，约定2次封测时继续，不删档内测时也要继续。哈哈。主要交流平台是YY。

小记：您以前在其他游戏里组织过公会么？也是做会长吗？

浪人：以前最高是做过其他公会的代理会长，算是有一定的管理经验吧。不过做为正式的会长，拥有自己的帮会，是在《成吉思汗》。通过《成吉思汗》，重新带领在游戏认识的兄弟，好好的玩游戏，呵呵。

小记：当初一测时为什么想到要集合周围的散人玩家，建立属于自己的公会呢？

浪人：是我在游戏中的好强心理，和想做个管理人员的心理吧？当时认识的人多了，大家都说建个帮会组织起来，就找以前的朋友一起搞了个公会。最后我当会长，都是靠兄弟们抬举啦，哈哈。其实每一个公会都是从小公会开始的，一群以前没见过面，却因为志同道合走到一起的兄弟，一起负责、一起战斗，最后成为强大的公会。

小记：别人都说，做会长是一件非常累的事情，是这样吗？

浪人：发展中公会的会长是有点累。不过有兄弟在一起，感觉还是很和睦的。玩游戏就是高兴，有朋友在，什么都OK。困难是会有的，不过只要兄弟们都支持你、顶你，那再多的困难也可以解决。《成吉思汗》的帮派系统很不错，尤其在提高帮会凝聚力、团结力方面，细节设定、任务、战场都能够提高帮派成员之间的磨合能力和团体配合能力，让大家更有默契和信任感。希望下次测试的战场系统能开放更多内容，不要让我们白期待喔。

小记：有率领过自己的兄弟们进入战场的经历么？

浪人：有啊。我们国家刚刚有国王的第二天，基本上天天都参加国王争夺战。参加国王战还是非常有挑战性的。

小记：国王宝座确实是很诱人的，有没有信心将来要成为国王？

浪人：呵呵，我们这边都做了充分的准备，很有信心做国王的！我们很好很强大！

小记：有没有遇上这样的问题，比如说，会里的兄弟们意见不合，闹分歧，甚至一方要退会的时候，有没有经过这种情况呢？怎么解决的？

浪人：很多问题都是由一些小小的矛盾激化起来的，一方退会，也是有这样的情况的。在劝说过后，没有办法阻止的话，我们也不能强迫，毕竟强扭的瓜不甜，哈哈（苦笑）。其实他们退会，作为公会管理层也会很难过的。肯定是我们这些管理人员，有的地方做得不好、不对，他们才会有退会的想法和举动的。

小记：话说回来，作为一个普通玩家，你对《成吉思汗》的第一印象是怎样的？

浪人：第一次封测玩，感觉就非常好。《成吉思汗》是一个很适合团队的游戏。玩法很新奇，任务、剧情等都很有挑战难度，游戏系统做的也非常独特。到了深度压力封测，做了大改版之后，画面更加精致了，也提高了我对它的喜爱程度。其次，70（麒麟）游戏的GM也是我见过的所有游戏中态度最好的了，客服相当有耐心，是对玩家接受能力最强的公司了。

小记：平时是否有组织帮会活动？

浪人：帮派里面的所有任务的组织，是我们管理层面每天的必须工作。天天组织会员一起下副本、做帮派任务。其中，暗战任务，还是需要有能力、有组织的团体才能完成的。毕竟粮仓是4国通用的，很多大型的帮派，都是统一刷帮派任务的，没有一个很好的组织，在刷暗战任务的时候会经常被清回去。

小记：对帮派战有什么看法呢？这也是PVP的一个重头戏。

浪人：这个夺旗为主的帮派战任务，要两个帮派实力旗鼓相当才有挑战性。如果一方压倒性的胜利，也没有太大的意思。不过还是比较有利于提高帮派里成员的团体PK能力的。

小记：平时有做护送神兽任务吗？

浪人：神兽也是天天必须做的事情。这个也是《成吉思汗》里很有意思的一个任务。拉神兽是非常具有危险性的活动，要是被人劫了，那就是整个帮派的事情了。

小记：有被劫过么？

浪人：肯定有啊，那时候是晚上8点，正是在线高峰时期，好多外国人都冲进来了，我们正拉着神兽往前奔呢，结果就悲惨地做了头炮。不过现在想起来，都是很快乐的事情，毕竟大家在一起。



小记：你们公会现在成员等级情况如何？

浪人：我本人63级，排行世界第五，我们帮派进前20排行榜的有5个人，嘿嘿，我得意地笑~

小记：平时也有组织下副本么？有固定的YY交流平台了吗？

浪人：目前是有组织的。不过很多时候都是大家在YY上互相喊，这样有利于不同的搭配，升级会更快些。目前游戏常在线人员基本已经达到35+了。

小记：那对于一个新公会来说，已经不少了。

浪人：是啊，这都是源自于大家的努力。

《新飞飞》的魔法飞行学院新生手册

开学啦！开学啦！《新飞飞》魔法飞行学院开学啦！作为魔法飞行学院的新同学，你做好飞行的准备了吗？选择好适合自己的专业了吗？如果没有，就一定要认真仔细的阅读《新飞飞》魔法飞行学院新生手册哦。

八大专业，无门槛接受报名

《新飞飞》共有8个职业，每个职业都有自己鲜明的特点，你可以根据这些特点建立最适合自己的角色哦。

1.高贵的骑士：肉盾，适合本身身强力壮，又颇具不怕死的精神同学。

2.暴走的战士：英雄，适合有英雄气概，脾气又有些暴躁的同学。

3.耀眼的法师：焦点人物，火焰，冰冻，狂风，陨石，雷电……法师非常适合拥有强大法力的同学们。

4.博学的祭司：科学怪人，加状态、治疗、攻击，无一不通，适合博学多才，喜欢专研的同学。

5.神秘的巫师：黑魔法的崇拜者，适合有很多小秘密又有点自闭症的同学。

6.手疾眼快的弓手：弓箭手，要求很严格的专业哦，视力必须5.0呢。

7.神出鬼没的刺客：偷袭者，适合行踪神秘，神出鬼没的同学，刺客可是一个相当酷的职业呢。

8.神圣的牧师：医生，女同学的最爱，当然也适合有爱心的男同学啦。

新手上路，做好主线任务

选择好职业，为自己起一个拉风的名字，就马上进入《新飞飞》报道吧。

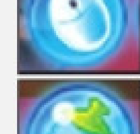


《新飞飞》是一个非常注重新手体验到游戏哦，所以你完全不必担心在新的环境中会不知所措。刚刚进入游戏，马上就会有一个主线任务的对话框出现哦，你只要点击对话框中绿色划线部分的内容，就可以自动寻路，并且按照指引顺利完成任务啦。

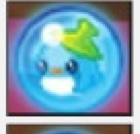
如果你不想马上做任务，而是想随便去冒险，就一定记得先点击一下屏幕下方4个不断闪烁的小按钮哟，这四个小按钮可是学会飞行，快乐玩《新飞飞》的第一步呢。



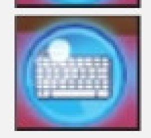
百事通，每次在你遇到困难前，都会自动出现教你解决办法



鼠标操作小窍门，教你用鼠标控制视角和方向



常用快捷键的键盘说明，轻轻一点，你就会看到各个按钮代表的功能啦。



最可爱的按钮，也是最实用的小胖提醒，它会定时提醒你应该做哪些任务最合适哦。

想拉风，别忘新手大礼包

身在以“萌、爽、酷、炫”等特点著称的《新飞飞》，身为时尚达人的90后，你怎么可以没有漂亮的衣服，酷炫的飞行器呢？不要因为自己还是新同学就放弃追求酷炫，追求时尚





的权利哦。《新飞飞》早已经为新生们准备好内容丰富的大礼包——《新飞飞》新手序列号“CD3E-D457-6849”哦。

登录游戏，创建人物后，直接冲进《新飞飞》的世界，不管三七二十一，先点击“B”键，就会在自己的包裹中看到一个“序列号激活器”，右键点击激活器，愉快的输入序列号“CD3E-D457-6849”吧，华丽的时装，酷炫的飞行器就哗啦啦流进你的口袋啦。

悄悄告诉你：《新飞飞》的新手大礼包会在1级、15级30级和45级分别给你不一样的惊喜哦！想常常收获惊喜，就加速升级吧。打开新手大礼包的时刻，就是收获惊喜的时刻哦。





新飞飞介绍

《新飞飞》是国内第一款全3D魔法飞行空战网游，也是网易Q版系列作品中第一款永久免费、即时战斗制游戏。时尚清新的画面风格，浪漫感人的剧情故事，琳琅满目的飞行器，魔幻刺激的空艇对战，童话般的空中恋爱，再加上简单容易的上手操作，为广大玩家打造了一个无限精彩的虚拟乐园！《新飞飞》开启了网络游戏的飞行时代，打怪、PK、集体作战、恋爱交友……一切均发生在广袤的天空！更爽、更眩、更酷，尽在《新飞飞》！



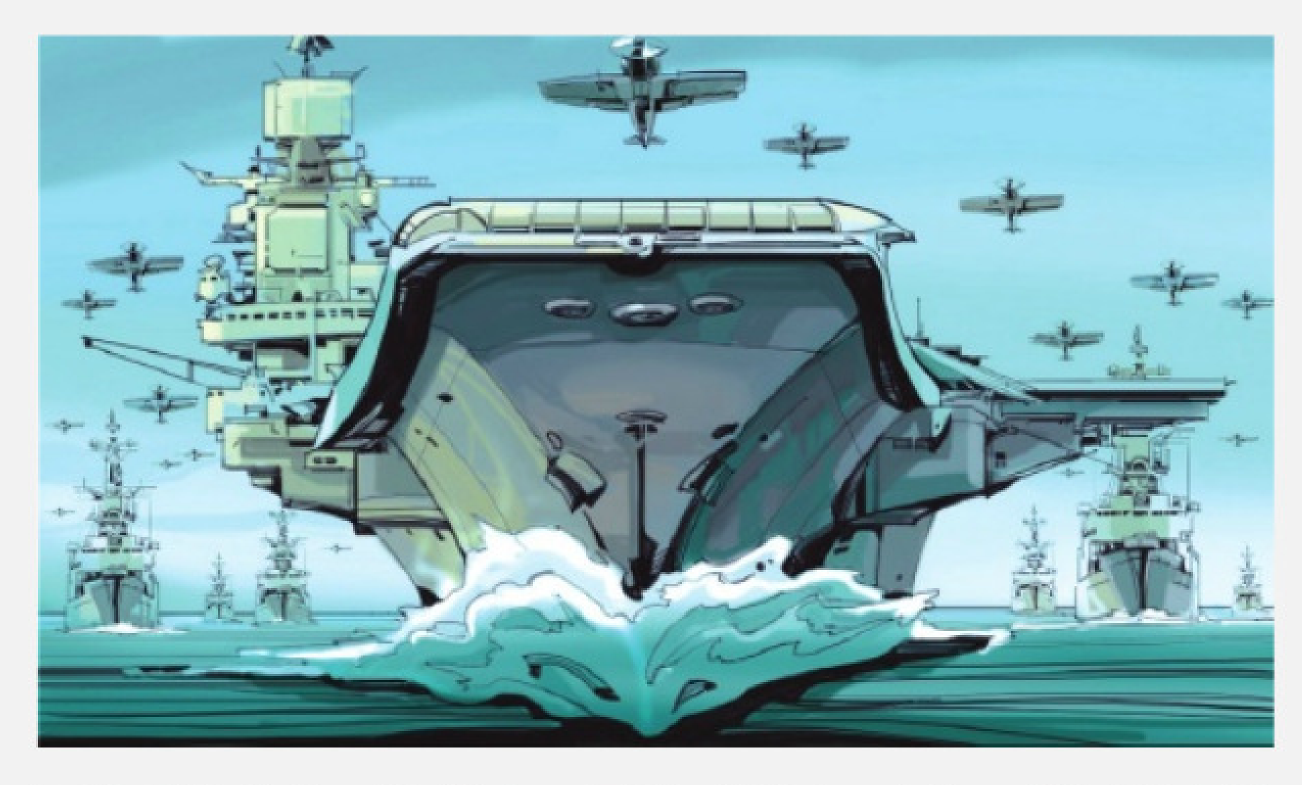
《新飞飞》魔法飞行学院课程表：http://ff.163.com/fab。

更多《新飞飞》详情，请登录：ff.163.com。

立刻体验《新飞飞》请下载客户端：http://ff.163.com/download/download.html。

《海战传奇》——3D视角真实海战即将打响！

海战传奇



碧蓝的海面波涛起伏，海阔天空，白云在远空飘过，不远处的岸边，一排排绿色棕榈树隐隐约约的影子轻轻荡漾在碧海与蓝天之间。海风拂面，那带着花草和海洋独特的气息，让人心旷神怡，一切都那么安宁。然而平静美丽的背后，却隐藏着无限忧愁，战争就在眼前。远远的空中飘来丝丝轻烟，庞大的战舰渐渐映入眼帘，刹时间，阴霾密布，战火硝烟弥漫，一场波澜壮阔的海战展开了。极富魅力的画面及近乎完美的音效，把二战时期海战真实的历史再现。

以第二次世界大战海战题材为背景的网络游戏在中国的游戏市场中间可谓凤毛麟角，拥有这种类型高品质的游戏，也就成为所有对此题材情有独钟游戏玩家的终极梦想。从网络游戏起步至今为止，经历了7年的岁月，当单机游戏已经全面进入了DX10以及全三维时代之后，海战类型的游戏还能得到进一步的升华么？全三维场景、网络社区系统、更真实的战争体验、更现实的对战经历是否可以在此时此刻让我们真正拥有呢？

答案是肯定的：经过几年的准备和辛勤的开发，由九阔天下耗资千万开发完成的海战系列游戏的最新大作——《海战传奇》，即将与广大玩家见面。通过全新设计的游戏引擎，全新的《海战传奇》将给玩家呈现出全三维化后的海战游戏效果。通过新研发的系统和改进之后的操作模式，玩家将在画面、音乐、以及对战震撼力上获得全新的体验，通过开发人员的介绍，《海战传奇》最大程度上的保留了老版游戏在战斗系统方面优秀的竞技对抗设定，通过对船只、人物、界面的全新设计，玩家将会体验到一个完全不同的效果：与先前俯视全场景的视角不同，《海战传奇》的主操作视角类似与时下流行的单机海战射击游戏《战斗准备之中途岛》，复杂的火炮操作则被明显简单化，而为了突出竞技技术对抗的优点，《海战传奇》基于全三维化之后的新特点进行了重新设定，诸如火炮的射程判断，战舰编队以及走位的难度将会被大大加强，如果没有良好的配合技巧和优秀的全局观，玩家将会很快的置身到敌对方密集火力的打击下而被迅速消灭，而在第一人称的三维环境下发现来袭的鱼雷以及威胁你的敌舰将会比之前困难许多。



在竞技游戏对网络社区及玩家交流的需求方面，全新的《海战传奇》实现了非常完美的设计。首先，整个聊天功能将采用时下在RPG游戏中非常流行的分区交流方式，界面等设定也十分简单有效，相对于熟悉那些RPG游戏的玩家会非常容易上手。另外最重要的一点，《海战传奇》增加了一个庞大的港口社区系统，玩家化身于游戏中的虚拟人物可以在这个全三维的社区中自由行动。而通过与港口中一些预设的NPC交流，以及港口社区的一些诸如功能区、商业街等地方可以实现以前完全无法实现的社区交流。在整个游戏的开发计划中，我们看到这个社区系统将会对这款游戏发挥比较重要的作用，在港口社区中，玩家除了与其他玩家进行即时互动交流以及一些游戏日常操作之外，还能购买别墅、展示自己海战中的战果以及船坞中的战舰，进行一些其他的小型娱乐活动，与朋友一起泡酒吧、晒沙滩等等。玩家所控制的虚拟人物将直接化身为你战舰的船长，通过培养这个人物的属性，你也可以在战斗中获得额外的其他优势。当然，我们也可以获取一些装饰性道具来美化自己的角色，其中包括服装、车辆、以及饰物等等。

《海战传奇》的开发全部国产化，研发团队与国内知名的军事媒体和研究机构都有密切的合作，保证游戏中海战的专业性和真实感。由于游戏采用自主研发，九阔天下能够更好更高效的将玩家建议以及游戏中所出现的问题进行及时的处理，以满足广大玩家的需求，这对于一款网络游戏的运营来说还是相当重要的。

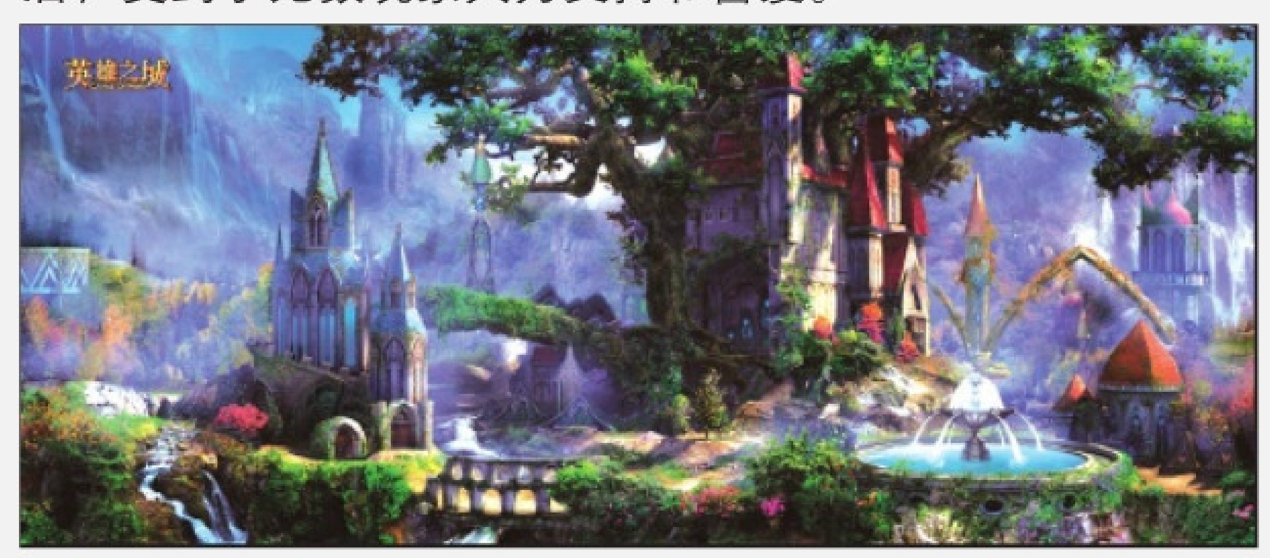
《海战传奇》预计将在2009年下半年进行技术封测，正式的内测时间有待官方的公布。相信不久的将来，广大玩家就能亲自驾驶自己的战舰在广阔的大洋中纵横四海了！

《海战传奇》官方网站http://www.dahaizhan.com。

重返辉煌时代 第二代网页游戏《英雄之城》完美演绎——新手指导教程

可媲美网络游戏的新一代Web Game《英雄之城》勾起了我们对过去美好时光的回忆，想当年在单机游戏盛行的时代，还记得与朋友们一起在网吧联机玩《英雄无敌》的情景么？还记的为了打通所有战役而日夜奋战么？虽然这些都已成为过去，但是我们对于好游戏的追求却没有改变。

《英雄之城》虽是一款网页战争策略游戏，但其游戏画面却十分华丽，无论是各族的城堡还是战斗场景，都可以与《英雄无敌》媲美。而其中所包含的数种特色玩法更是融合的网络游戏与单机游戏中的经典，也是首款拥有数种玩法的网页游戏，所以当游戏开启了不删档开放内测后，受到了无数玩家大力支持和喜爱。



为了让大家能够更快地上手掌握《英雄之城》的游戏方法，今天就来给大家上一堂新手们必须了解的游戏内容的指导课。

一、声望

声望是游戏中非常重要的一项属性，影响着游戏的方方面面。在游戏中可以通过建设、造兵、战斗、PK等行为获得声望，而最主要的方式则是建设城堡，越高级的建筑获得的声望越高。

其次，声望提升到一定阶段，就能够增加你可招募的最大英雄数量上限，野外占领资源矿的数量、行动力上限和恢复速度、可占领城堡数量，这些是在游戏中非常重要的内容。

对于游戏中喜欢打劫其他玩家的〝狼群〞，对于声望则要有一定的规划，因为游戏内规定超过对方声望5倍就无法对其进行攻击，所以一定要将自己喂饱了，再把声望提升上去，不然抢不了羊，在一边看着满仓资源干着急也是没办法的！



二、建筑

对于游戏内种类繁多的建筑，估计第一次接触的玩家会有一种不知所措的感。虽然这些建筑均有其独特之处，但是还是有优先级的，而且各种族由于兵种需求的不同，所出建筑也有所不同。

议事厅肯定是优先建造的，不过一般出到8级左右就可以先放放，毕竟9、10级耗费的资源过于巨大，而且相对应9、10级兵种也需要耗费大量资源，所以在拥有稳定的资源收入前，不建议提升到9、10级。

兵营和议事厅一样，专门用于出兵和建造箭塔，也是出到8级左右就可以暂时放着，箭塔作为主要的防御和威慑手段，尽量出到6级以上，才能确保安全。

魔法塔作为研究城市魔法和英雄魔法的建筑，其重要性与兵营相同，因为后期高级兵种所需要的技术都是在这里研究，而且英雄技能中的齐射、增加资源和黄金的技能也是比较重要的。

仓库就是增加库存资源上限的建筑，一般只要提升到6级就可以，只要控制不爆仓就可以了，而魔法塔中增加仓库容量的技能则是可有可无的，如果资源紧缺的话就不用去点。

英雄塔与酒馆是相互关联的，所以要升一起升，高级酒馆能够增加待招募英雄的数量和品质，英雄的属性高低对战斗有着重要的影响，越高级的酒馆招募到高属性英雄的几率就越高，不过前期没必要浪费大量资源去提升这两项建筑。

市场则是游戏中和其他玩家交易资源、向NPC购买资源、向玩家出售或购买装备的地方，目前只开通了前两项功能，不过资源交易还是游戏内非常实用的功能，越高级的市场能够出售和购买越多的资源，所以抽空也要把市场升到4~5级左右。



三、英雄

英雄在游戏中扮演着举足轻重的角色，主要分为两类英雄，战斗型与发展型。而对应所穿着的装备自然也有所不同。

发展型英雄很简单，只是用于提升资源上限，装备的技能以增加黄金和各资源的为主，此类英雄要求高知识，其他属性可以忽视，当然有全面发展的更好。升级以加知识为主，用于提升黄金产量，装备则以增加资源产量和知识的优先。

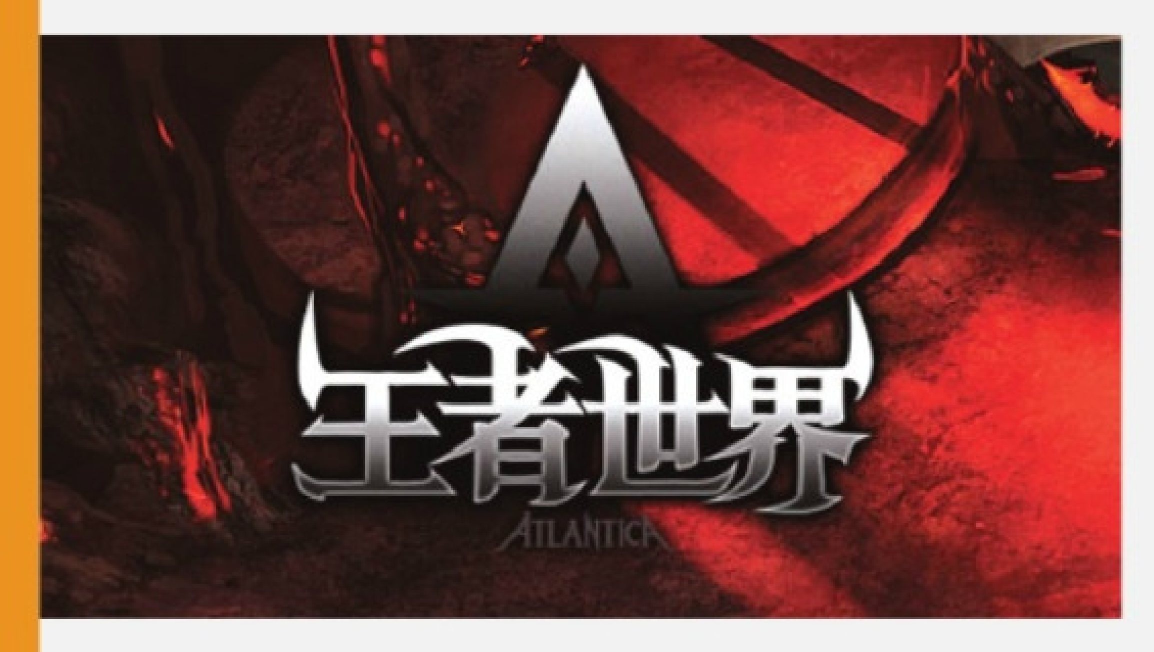
PS：如果有敌人来进攻你的城市，尽量换自己的战斗英雄代替城守位置！

战斗型英雄又分为攻击型和速度型。攻击型则是属性加点偏重于攻击，这类英雄主要用于PvE战斗，不过速度也不能太低，一般只要拥有60以上的速度就可以了，这样就能确保6级兵种速度比野外8级兵速度快。

速度型英雄追求的则是高速度，尤其是速度达到120以上的英雄带的8级兵能够和游戏内最快的10速精灵龙相媲美，这类英雄主要用于PvP战斗，先手攻击是非常重要的！

《英雄之城》融合了多种玩法，创新的战斗模式更能让你感受到战争策略的独特魅力，而且如此一款内容丰富的游戏竟然无需客户端，打开网页注册即可游戏，你还犹豫什么？马上进入恩格塔瑞大陆，让我们重返《英雄无敌》的世界吧！

《王者世界》新人快速提升指南



《王者世界》是一款当下流行的3D回合制网络游戏，游戏以大胆的创新和众多突破回合制局限的新颖内容，迅速占领了国内回合制网游市场，对于喜欢这款游戏的朋友来说，面对公测又该如何打造自己的游戏生涯呢？今天通过一些提点，希望可以对新人朋友有所帮助。

了解能量与精力，让你游戏更高效

能量与精力并不是实质性的游戏可玩内容，但它们的存在大大影响玩家游戏时的升级速度，因此新玩家应该特别注意。能量以100为满值，根据玩家等级的不同，以及使用技能的不同，能量的消耗也是不一样的。所以，合理保留能量和分配能量，可以加快你的游戏速度，比如瞬间移动需要能量这一点，如果你没有足够的能量，在移动时就要花费更多时间了。

精力对于玩家的作用就是获得游戏中的加成经验奖励，精力每天都会定时给予更新，因此合理应用自己的精力去做更多有价值的事情是最明智的选择。拥有精力的情况下，大家一定不要错过游戏中的奖励经验时段，在这个时间尽量去练级。这样提升速度很快，也会收集到不少好东西。

能量的补充多是依靠打怪来完成的，尽管原地不动或坐下也能恢复能量，但战斗一局给予的能量补充会更多，新人朋友在战斗后恢复血量时尽量用药水，如果使用料理恢复的话，每吃一个料理还会消耗10%的能量。精力的恢复在游戏中只有少数方式，比如尽量与其他玩家组队，或是通过传授其他人技能或共享知识等，但后者每日可以获得的精力点数有上限。

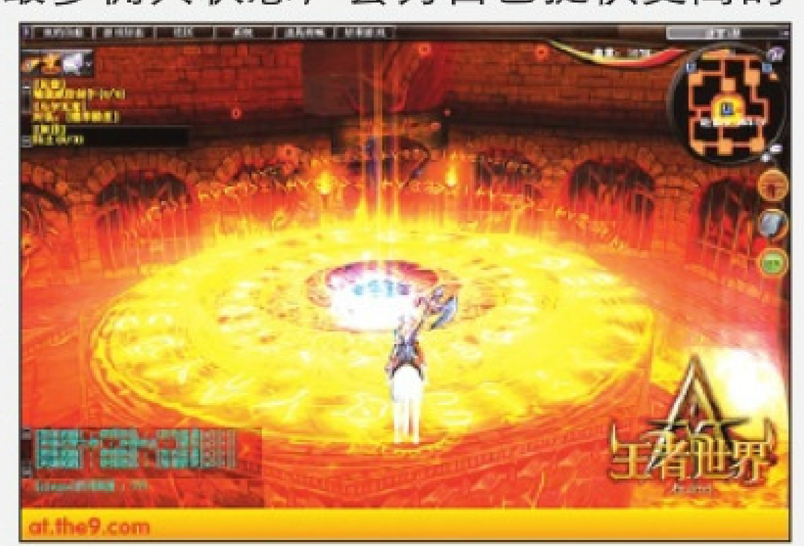
及时招募佣兵，快速完成游戏任务

了解了以上两个游戏基本要素后，下面我们就来谈下具体的冲级方式。在《王者世界》中，玩家在建立主角后，还可控制最多八名佣兵职业，因此表面上来看，佣兵们的升级会让你比较难以把握。但实际上很简单，因为游戏中的升级速度是根据整体经验来计算的，你的佣兵即便达到了9职业的完整模式，也会均衡的给于你经验奖励。而如果玩家在后期更换某一佣兵时初始等级过



低也无所谓，平分经验的方式会让你的低级佣兵迅速追赶上其他职业的等级。

快速升级应该注意两个方面，一是自己选择的区域是否适合自己的等级，二是这个区域是否有乱入的怪物。玩家前期练级最好避免乱入怪物较多的迷宫或副本，25级前在龙宫可以快速提升自己团队的等级。另外就是当你的等级可以雇佣更多佣兵的时候一定不要等待，及时将自己的个人团队保持在最多佣兵状态，会为自己提供更高的战斗力，并加快完成战斗的速度。游戏中50级后可以使用最多八名佣兵战斗，之前每提升10级都会增加一名可雇用名额，因此一定要及时补充。



25级前的任务一定要都做完，《王者世界》的任务系统是相当细致的，它有全面的任务介绍，甚至将任务目的地和目标区域、怪物等，都给予明确的说明。而且任务系统结合自动寻路功能，在你领取任务后可以直接点选自动寻路到达目的地，完成后直接再次依靠自动寻路回到提交NPC那里，这样算来速度相当快。



利用游戏时间段，边升级边积累财富

《王者世界》没有什么内容是绝对独立的，它们都彼此拥有联系，因此合理把握游戏的时间段会增加你的升级进程。在此笔者给列举一个简单的流程，希望可以对新人玩家有一定的帮助。

首先就是做任务，这个上节我们提到过，不过做任务时一定要分清楚时间。比如在晚上9点到10点出现150%经验奖励时段的话，有精力的玩家就不要还埋头做任务了。这一个小时组上其他玩家到合适的地点去刷怪效率最快，奖励时间过后再回去做任务即可。



如果你的等级到达了20级，那么在前25级时基本就没有什么大任务值得自己去做了。这时可以在龙宫一直刷怪，记得要带足药水。这里除了有大量的经验外，还有掉落25级装备箱子与灰色结晶。一般建议新人玩家将灰色结晶留下自备，而多余的龙宫箱子可以出售，基本依靠这些就能为自己积攒下游戏中的第一桶金了。

按照以上的方式，相信新人玩家可以很轻松度过《王者世界》中的新手期，并且该游戏操作和设置都相当简单，对于这款有内涵却又操作简单的网络游戏而言，笔者相信聪明的玩家们会很快掌握它的精髓。

智闯八绝阵——《梦想世界》最新师徒任务心得

师者，传道授业解惑也！在《梦想世界》里，为师者不仅肩负着为徒弟解决游戏中遇到各种问题的重任，同时还要带领徒弟练级，使徒弟更快地成长起来。练级的方式除了平时的野外烧双、杀闹事怪、除魔任务外，还有最新推出的师徒任务“八绝阵”。

所谓“八绝阵”分为：生、死、景、休、杜、惊、伤、开八门绝阵，相传是儒家圣人为考验门中弟子所设。在《梦想世界》里，只要闯过其中的五门绝阵就算任务完成，任务完成后会获得丰富的经验及物品奖励，推出后深受新老玩家的喜爱。当然，既为绝阵，自然存在着一定的难度，如何更快捷地闯阵，就成为大家共同探讨的问题了。下面，笔者将会跟大家一起分享个人的闯阵心得。

队伍组成

首先组成4人以上的队伍，队伍中必须有一名尚未出师的徒弟，在明月镇“老夫子”（215,104）处领取任务，然后进入八绝阵。刚进入八绝阵时，每门绝阵都会显示阵名，然后会错位移位，移位完毕后，绝阵的名字会隐藏。这个时候，由队长与其中的一门绝阵对话，即可进入该绝阵，一旦进入该绝阵，就不能退出。闯关开始，每成功闯过一门绝阵，八绝阵中就会显示其阵名，直到任意五门绝阵闯阵成功。



闯阵

八绝阵中的怪物的威力非同一般，队伍中的徒弟在闯关时一定要全程防御，当然，如果不幸碰上法师怪，也免不了倒地的情况，所以，队伍中一定要配备医生，余者可为战士，可为法师。另外，由于每门绝阵的主怪攻击力都超强，所以闯阵的另一个关键就是先杀主怪，然后再逐一杀小怪，小怪可以群攻。同时各门绝阵各有玄机，不同的绝阵也要采取不同的破阵方法，才能大获全胜。八门绝阵的特点如下：

生门：主怪形为白龙，惧怕灵巧招式；

死门：主怪形为镰刀僵尸，惧怕力敌招式；主怪使用狂暴术时，可用力敌招式杀狂暴后的小怪；

景门：主怪形为青蛙侠客，惧怕普通招式；

休门：主怪形为怒熊，惧怕普通招式，同时会招小怪，先集中火力把主怪灭了再逐一杀其所召出的小怪；

杜门：主怪形为大力鬼王，惧怕力敌招式；



惊门：主怪形为狼勇士，惧怕普通招式；

伤门：此绝阵的怪物携毒，中毒后会流失大量的血，主怪形为魔蝎，惧怕力敌招式；

开门：主怪形为神使，怪物中有幻影蜘蛛，一开始人用普通招式集体杀主怪，召唤兽集体杀幻影蜘蛛，人切忌攻击幻影蜘蛛，一经攻击，幻影蜘蛛将会幻化成所攻击之人。若不幸攻击到此怪，务必一招之内将其击毙，否则，所攻击之人在幻影蜘蛛掉血时也会掉血，直到倒地。

可以说，8个绝阵中开门及伤门的怪物比较难缠，又因为进入了闯关的绝阵中不能退出，所以，大家在初次进入八绝阵时，先谨记开门、伤门二绝阵的位置，到时闯阵的时候避开之就行了。闯关过程中，有几率出现宝物妖怪，这个时候先杀宝物妖怪，再杀其他怪物。



奖励

队伍中的队员除了获得丰富的经验奖励外，还有几率获得飞行旗补充包、幸运转转符、装备分解石、还童丹、聪灵果、高级兽诀等道具物品奖励。出现物品奖励的时候，全队队员掷骰子，点数最大者获得，队员可以选择放弃。此外，如果队伍为VIP队伍，那么，所有人在获得奖励时将有20%的几率再额外获得一次。而队伍中的师傅，在每天的前三次任务中将获得的大量经验加成，同时，师傅可以直接获得一定的师徒声望，一次师徒任务完成后队伍中的师傅可获得10点师徒声望。当师徒声望积累到一定程度时，可以在老夫子处换取飞行旗补充包、荣誉之玉等物品。

为师者，诲人不倦，为徒者，勤奋练级，在最新的师徒任务“八绝阵”中，不论是为师者还是为徒者，均能获得丰厚的经验、物品奖励，为师者更能获得师徒声望，可谓各得其所，我们又何乐而不为呢？名为“绝阵”，实际可破，只要师徒同心协力，就没有破不了的阵，也就攻无不克，战无不胜了。

《天龙八部》Boss狂人的深刻记忆

我承认我是一个Boss狂人，喜欢与《天龙八部》里所有的Boss作斗争，从中获得各种奇珍异宝，更得到身为大侠的成就感。众多Boss之中，我又对野外Boss情有独钟，其中“虐待蛤蟆”与“大战混江龙”的经历让我记忆深刻。



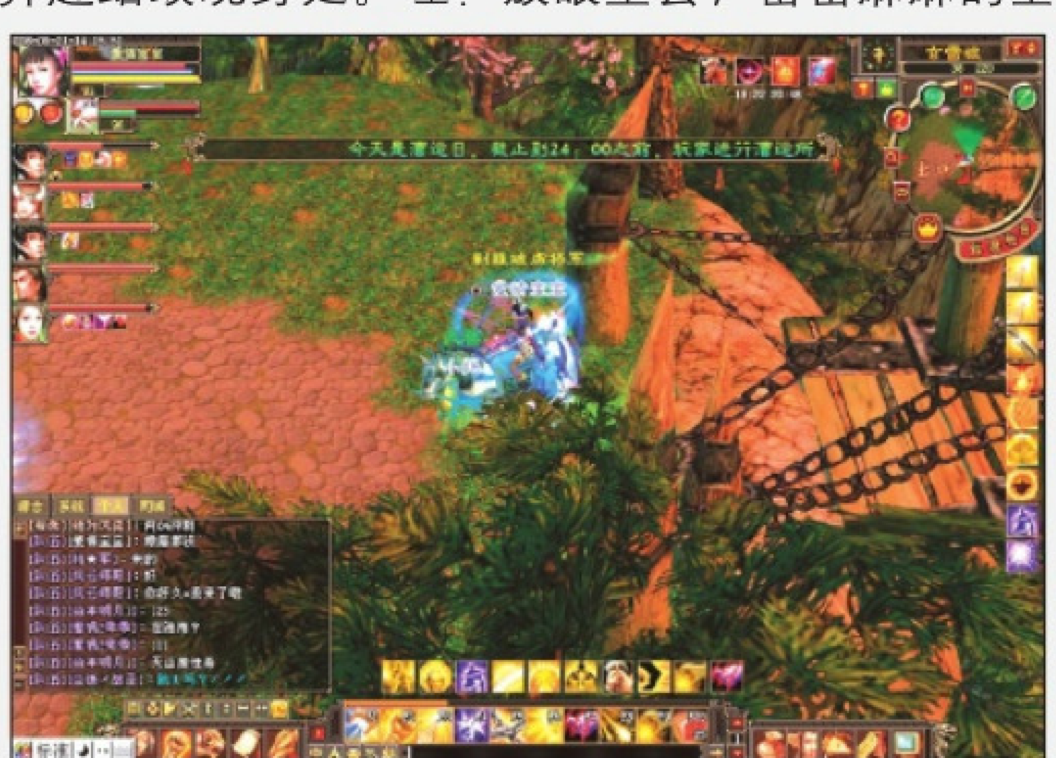
虐待蛤蟆……

蛤蟆，又名莽牯朱蛤，身形巨大，相貌奇丑无比，性格凶残，乃玄武岛一害。这种巨型蛤蟆在玄武岛上并非只有一只，它们行踪飘忽、狡猾无比。经过几次三番的探查，我终于掌握了它们危害岛民的时间。



早上8:30左右，会出现当天第一个40级蛤蟆，之后40级蛤蟆的出现时间是按照前一只被击杀时间再加上3个小时计算，比如第一只蛤蟆是8:30被击杀的，那么下一只蛤蟆出来作恶的时间便是11:31左右。此外，12:30时玄武岛上还会出现一群精英级蛤蟆，这些蛤蟆的等级从45到80都有，仗着“蛤多势众”，在岛上横行无忌……

掌握情报之后，我组上一个效率队伍：肉盾少林、打手武当、医生峨嵋，还有明教和逍遥，奔赴蛤蟆现身处。哇！放眼望去，密密麻麻的全是人，大家惩奸除恶的热情还真是高涨……是啦是啦，除暴安良只是一个幌子，大家都是奔着蛤蟆携带的珍奇异宝去的……天龙宝石、地杀强化精华、天罡强化精华、低级宝石合成符、棉布碎片等材料、低级宝石镶嵌符等诸多宝物，实在是令人垂涎三尺。没法子，抢吧！



抢蛤蟆，第一是要保证队伍的攻击够高，第二是要合理利用逍遥技能“画地为牢”。蛤蟆出现以后，豪杰们大都会把蓄力已久的招式与技能尽情地施展出来，以求在最短时间内让己方攻击力最大化，从而成功夺得蛤蟆击杀权。蛤蟆刷新后，逍遥首先将“画地为牢”施展出去，将其围困10数秒不受伤害，把其他队伍的伤害化为无形，同时其他队员暂不施展技能，将气力蓄好，待“画地”时间一结束，立刻将强悍的伤害释放到蛤蟆身上，这样蛤蟆的东东就落入我们手中啦！

大战混江龙

混江龙乃是游荡于镜湖之地的悍匪，麾下有东、西、南、北四海混江小龙、以及出洞蛟与翻江蜃两大护法。这群人抢劫客商、打家劫舍无恶不作。当然，他们也具备一个与蛤蟆相同的特点——掉落优秀的材料和道具。



要想顺利击杀混江龙一干人等，摸清其生活习性是必须的。在我含辛茹苦、忍辱负重地卧底探密之后，终于将混江龙们的作息时间掌握得一清二楚。每天上午10:45，是混江龙等匪徒们首次出现的时间，之后每小时的45分都会出现，直到次日凌晨3:45最后一轮混江龙刷新。



与蛤蟆之战一样，混江龙以及四大小龙四周，都会有其他队伍进行抢夺。在实力相差不大的情况下，手法很重要。混江小龙出现前几秒种，我们队伍的武当先按住三换套月不放，盯住刷新点，顺便按F12清屏。当混江小龙与两个手下一出现，武当立刻按左键三环，吸引3个怪，这时少林立即施展“调虎离山”，将怪吸引到自己周围。一切顺利完成后，接下来就是“打红”混江小龙的血管，让其成为本队的猎物。



不过，混江龙可不像蛤蟆那样窝囊，其实力颇为强大，拥有大范围的超强群攻技能，所以前来猎杀的朋友一定要做好准备，不然反被其灭掉可就丢人啦！

世界电信日激战3G 互联网高速发展又逢契机

3G助力互联网经济

5月17日，世界电信日，中国联通启动3G试商用，预示了中国移动、中国电信和中国联通三大运营商正式揭开3G时代白热化的竞争序幕。

"3G时代的到来，将带动互联网业成为我国新的经济增长点！"

据艾瑞咨询统计显示，2008年移动互联网市场规模达96.6亿元人民币，同比增长54.5%。因此，互联网业界普遍认为，3G带宽的改善及资费的持续下调将使移动互联网用户呈现高速增长态势。而进军移动互联网有利于传统互联网企业开拓新增用户及提高现有互联网用户的黏性。

因此，有观察人士分析称，"即使是在国际金融危机给实体经济带来重创的形势下，互联网发展势头依然不减。"

网游业成增长引擎

"在互联网产业中，电子商务、网络广告和网络游戏占据重要地位。"



汇众教育学员作品

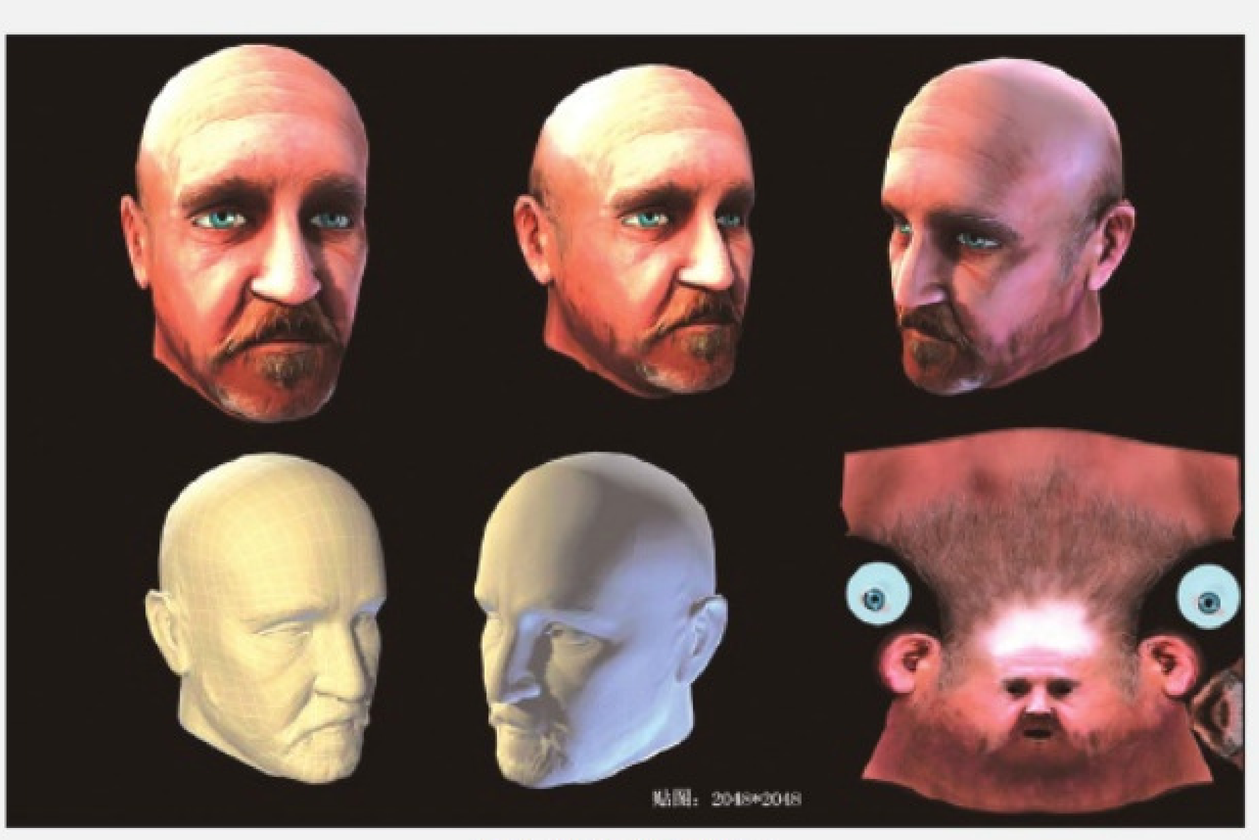
在刚刚结束的博鳌亚洲论坛2009年年会上，工业和信息化部副部长奚国华指出，在互联网三大支柱业务中，2008年，中国电子商务市场规模约为3万亿元，同比增长41.7%；网络广告整体市场规模约为120亿元，同比增长55.8%；网络游戏市场规模在190亿元至200亿元，同比增长50%左右。

而艾瑞咨询机构发布的网络游戏09Q1报告指出，"网游领域，成为2009年第一季度国内互联网唯一飘红的细分行业。"

易观国际最新发布的数据也显示，2009年第一季度中国网络游戏市场收入规模达55.14亿元，环比增长达8.3%。这是中国网络游戏行业首次单季收入超过50亿元。凭借这个数字及增长率，网络游戏很可能在年底成为中国互联网收入的头号大户。

游戏用户市场稳定

"目前中国互联网游戏用户约有4000万，每人每年游戏花费近400元，这两个数字还在不断增长。"



汇众教育学员作品

汇众教育数字技术研究院的专家指出，4月初，搜狐旗下从事游戏业务的畅游公司顺利在纳斯达克拆分上市，成为国际金融危机下2009年第一支在纳斯达克上市的中国股票。按照16美元的发行价计算，畅游的总市值达8.2亿美元,首个交易日股票的交易量近1000万股，并大涨25%。

而近期国内主要网游企业公布的财报业绩也同样可观。游戏业不断增长的用户、相对稳定的盈利模式，成为是互联网新经济增长点的保障。

"众所周知，在上一次亚洲金融危机中，韩国的网络游戏产业崛起。一个重要的原因是因为经济低迷，更多的人需要便宜的文化娱乐。而我国的游戏产业也呈现出同样的反经济周期性。"

岗前实训，化解人才矛盾

虽然中国游戏业的飞速发展有目共睹，但一些行业资深人士却难言乐观。有分析师指出，"网游业创造的利润都被巨大的人力成本、硬件和售后服务费用吃掉了。而人才问题，依然是制约产业发展的最大隐患。"

"一方面各类大中专院校毕业生因缺乏实践经验面临就业难题，另一方面却是包括动漫游戏行业在内的互联网新兴行业贤才难觅，这是一个结构失衡的矛盾。"

为此，作为国内数字娱乐职业教育权威机构，汇众教育精心设计并推出了"大学生岗前实训"的项目，力主从游戏开发美术设计、手机游戏程序开发等方向，为应届毕业生提供岗前实训课程，以实践应用为目标、以工作岗位角色定位为导向，强化职业素质和动手能力的培养。

一位动画专业毕业生告诉记者，"对于像我这样的应届生而言，通过实训来积累项目经验，是一条通向理想的捷径。因为，我们相信的不仅仅是汇众学员金融危机下依然保持在95%以上的就业实力，更相信未来中国互联网经济的发展，为所有数字娱乐人才带来的机遇，我们也有能力争取。"

万无一失，漫步者耳麦圆满完成江苏中考英语考试项目

4月底，江苏省中考英语听力考试结束。与往年不同，今年江苏中考英语“听力”、“口语”考试两考合并，采用全国首次试点的“人机对话”模式。通过两天的考试，学生、老师等各方均反应良好，考试过程也非常顺利。由漫步者为此次考试提供近10万套专用USB耳麦产品，在江苏13个市2500个考点90万初三中考生实际考试的使用过程中，无一例出现故障，受到江苏省教育部门的高度肯定。



传统英语口语考试为“师生对话”模式，由测试员现场提问，现场测试打分，依靠考场内广播或录音机播放听力磁带。“人机对话”模式则是由考生使用计算机和考试专用耳麦，由计算机播放听力录音和试题，考生用计算机作答并对着麦克风回答口语题。出题、考试、判卷、结果反馈全部由计算机完成。这个考试系统是由中国科学院自动化所提供人机对话及语音识别软件，牛津大学出版社提供考试材料，漫步者则提供考试专用USB耳麦硬件设备。新模式简化了考试程序，减轻了考生负担，规范了考试要求，避免了人为因素可能造成的不利影响。

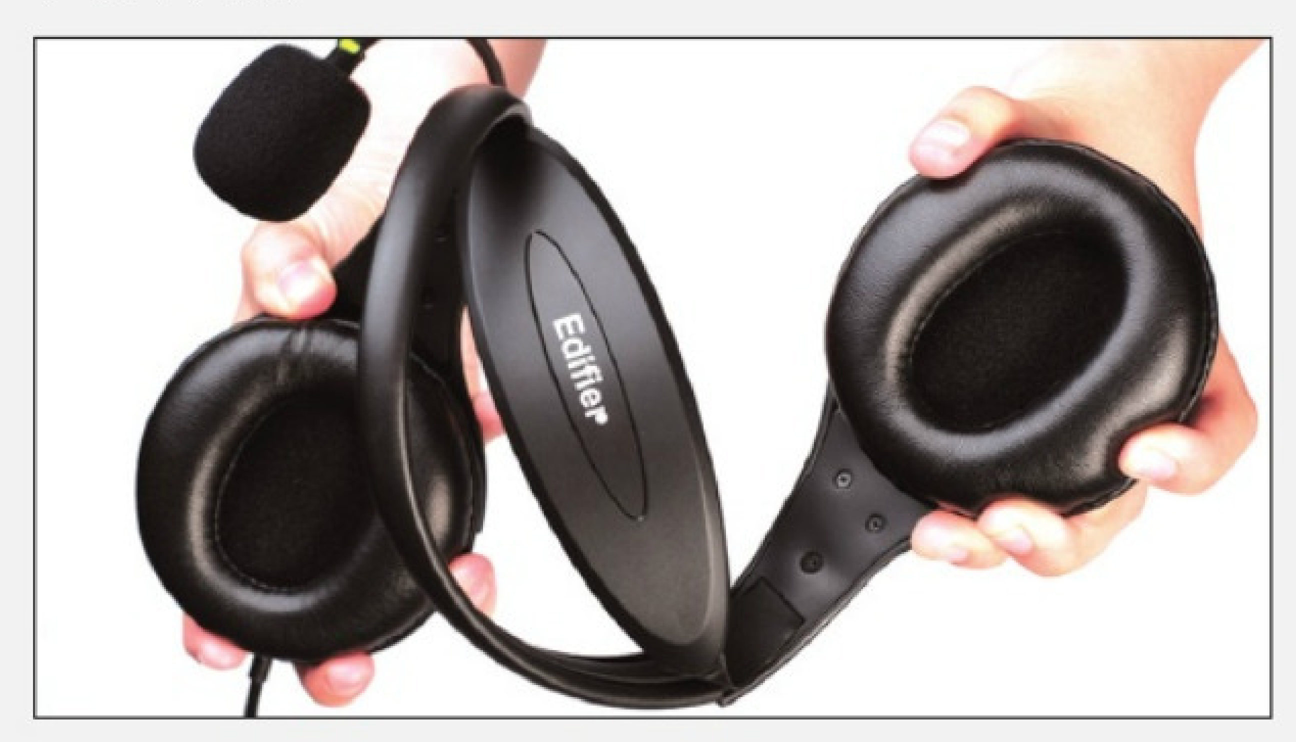


考试结束后考生们也纷纷反映，通过前期模拟测试及试用，这次考试中使用新设备都已经是“驾轻就熟”，而且更主要是听力和口语测试都不用面对监考老师，反而心理更放松。南大附中考点沈老师介绍说，“实行‘人机对话’后，学生听力效果比以往更清晰，特制的耳机保证两个考生距离在80厘米以外分别读的时候互无干扰，在距话筒几厘米以外的环境噪声也不会误录，去除了因考场嘈杂、磁带效果不佳等带来的误差；口语打分也减少了考官的个人人为因素，更科学、公正一些。”

因为事关众多考生，又是全国首批试点，此次江苏中考备受社会瞩目。为此，江苏省教育厅进行了长期的考察和准备，并组织了公开招标。最终，在考试专用USB耳麦产品项目上，漫步者凭借高可靠性的产品质量和专为考生使用而优化的产品细节设计，在众多国内外投标单位中脱颖而出，一举中标，成为江苏英语考试专用USB耳麦的唯一提供方。漫步者是目前国内最有影响力的多媒体音响品牌，长期以来都专注于音频产品的研发制造，此次成功配合江苏考试项目，也展现出漫步者在音频领域深厚的研发实力和技术积累。



漫步者K3000 江苏中考专用耳机



使用高韧度材料，保证大幅度扭转不折断

漫步者公司相关研发及设计人员表示，这款产品可靠性直接关系到学生的成绩，因此在产品研发设计及制造中，漫步者高度重视，投入了巨大的精力。首先，在很多产品细节方面进行了创新设计，务必让每个细节都做到符合考场使用要求，不给考生带来使用上的任何不便，例如，可更换式的耳麦外包海绵、耳套位置的固定式设计、便于监考老师观察特意标识的黄绿色反光标识等。同时，为了保证产品“万无一失”的高可靠性，漫步者对这款考试专用耳机进行了超乎常规的严格测试，包括2200次180度扭转、20次1.5米高度钢板裸机跌落、盐雾试验、耳机线抗拉试验等诸多的测试项目。在材质选用上，漫步者更是严格把关，精益求精，严格使用抗干扰性极佳的全绕包线材、超高韧度塑料等。通过这些前期高标准严要求的设计制造，配合考试前的多次实地模拟测试，最终确保了考试过程顺利圆满的进行。

据专家介绍，江苏省中考试点成功后，今后江苏省高考可能很快也将采用这一系统，而且通过江苏成功试点，全国其他省市也将陆续采用新的考试模式。目前，中科院、牛津大学出版社、漫步者等多方也在密切配合省教育部门，推出针对学生日常练习而专门设立的网站，以及相应的软件和耳机产品等。专家建议，学生们在日常英语学习中，就应该加强听力和口语能力，尽早熟悉考试环境，熟练掌握考试设备，也可以加强英语实际应用能力。



零起点 高待遇 做专业游戏人才

当前严峻的经济形势，使得应届高校毕业生面临前所未有的挑战。“当前经济形势变化对一些地区、行业的高校毕业生就业已经产生一定程度的不利影响。”2008年12月10日，教育部部长周济在2009年全国普通高校毕业生就业工作会议上做了以上表示。2008年，全国普通高校毕业生达559万人，比2007年增加64万人。2009年高校毕业生规模将达到611万人，比2008年增加52万人。

金融风暴引发全球经济衰退已致使IT行业大面积出现收益下降、减薪、裁员等现象。金山软件CEO求伯君大胆放言：“网游是金融危机避风港”；九城总裁陈晓薇也认为当全球经济增长开始减缓的时候，并不会直接冲击到网游业。巨人等公司更把这次危机造成的人才流动作为公司积累人力资源的绝佳机会。

零起点打造专业游戏动画人才



上海大学CIA长期致力于游戏动画人才的开发与培养。

零起点学习：教学零起点。使无美术基础、无计算机基础的学员，经过系统培训就能掌握：三维建模、游戏场景制作、动作特效等综合技能。

课程涵盖游戏与三维动画两个领域：在课程体系设置上，兼顾了游戏开发和计算机三维动画设计两个应用方向，学生毕业后不仅可成为游戏原画设计师、游戏角色设计师、游戏场景设计师、游戏程序开发工程师等游戏开发专业人才，也可从事影视动画、广告创意设计、工业设计、室内设计等工作。

零距离实训：与企业零距离。学校与多家企业合作，采取“技能+实训”的方法，让学员第一时间将所学技能应用于工作实践中。毕业后可直接进入企业工作。

新的职场机会“显山露水”

目前上大CIA已与多家知名游戏动画企业建立了合作



关系，上大CIA学生的高就业率在国内名列前矛。更有多名毕业学员成功进入盛大、九城等知名顶级游戏动画公司就职。

案例1：严峻的就业环境下“游戏行业”的新机遇

CIA9期学员杜波，目前已经在上海某知名游戏企业上班。他的很多同学毕业一年了还没找到合适工作。他说，大学毕业之后自己也经历了短暂的迷茫期，所幸及时调整了心态，选择学习游戏美术设计，在学校老师的指导下，结业后很快找到了合适的工作。

案例2：沉迷网络游戏的学生转化

杨老师是上大CIA嘉定校区的班主任，在她所带班中有一位比较特别的学生——严军（化名）。长期沉迷网游的他让家长也无计可施。于是就选择了上大CIA，想让孩子有个一技之长。刚开始上课，他的作业交纳、出勤都不理想，后来在杨老师和任课老师的帮助下利用课余时间进行补习。严军在学习期间已经独立完成企业需要的项目，具备技能和实际操作经验的严军当然充满信心！

上大CIA：学校以高质量高水平的培养模式为游戏动画企业输送了大量优秀学员。完善的就业服务体系，让学生在学习期间即可获得多次推荐就业机会，解除学员和家长的后顾之忧！

在上大CIA专场招聘会上，学生受到企业的青睐，就业率屡创新高！

游戏人才培养招生公告

应企业急需，上海大学CIA第30期班将于2009年7月开学。本期开设游戏影视动画、游戏程序设计两个专业，高达1080课时。限招60名。

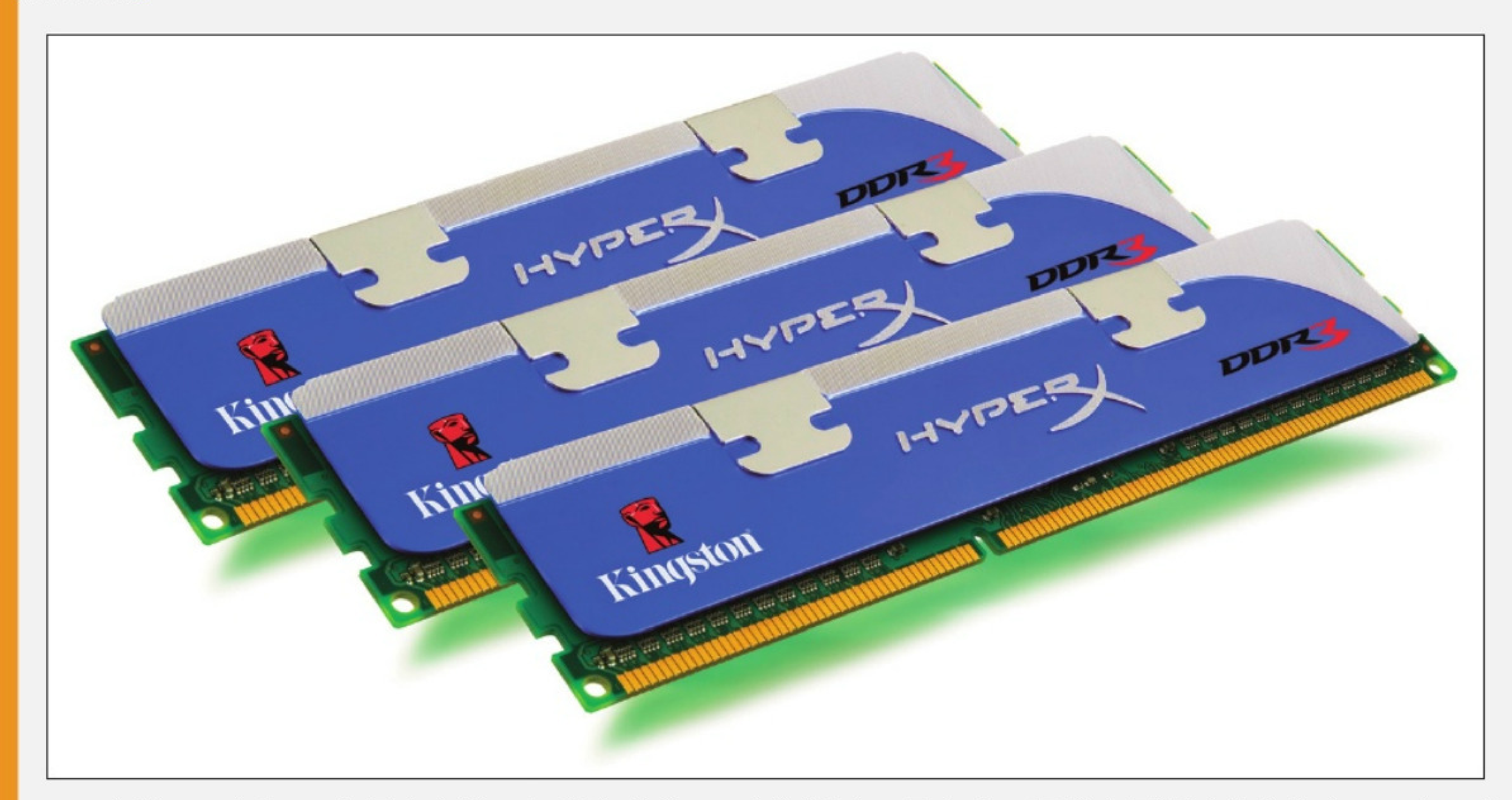


招生条件：高中或同等以上学历者，对薪资有更高追求者，均可报名，只要热爱游戏行业，你就可能成为游戏动画精英人才！无需专业基础！

就业方向：游戏美术、游戏程序开发、三维动画设计、广告设计。

详情可登录：www.cia-china.com。

新平台热卖，三通道助大显身手



当前，不少Core i7平台主板＋CPU套装的价格已经跌破了4000元的心理关口，追求新潮的玩家选择“爱妻”又多了个充分的理由。I7的好处已经无需多言了，划时代的架构在今后若干年都不会落伍，DDR3的引入，也使内存带宽大大增加，加上支持前所未有的三通道技术，因此配备i7不注意内存配置简直就是暴殄天物。这里就就i7平台当下如何选购配件进行简单的分析。

I7平台加速平民化

首先，选择i7 920或者940搭配X58主板的套装组合仍然是最具性价比的搭配方案，套餐价格一般在3500元～4000元，实惠而且没有安装和兼容性方面的困扰。显卡方面选择的余地比较大，不过考虑当下配备i7平台的通常都是游戏爱好者，因此最起码也要配备一块9800GTX＋。三大件选好接下来就是内存了，前面提到过，最让Core i7熠熠生辉的还是其集成的内存控制器，从北桥芯片组上转移到CPU片上的内存控制器首度支持三通道DDR3内存，还能使内存读取延迟大幅减少，并且能大幅提升内存带宽，最多可达三倍。因此，想要“爱妻”充分发挥潜力，强劲的三通道DDR3内存必不可少。但目前DDR3内存还未大量普及，面向中高端用户的DDR3条子更是少之又少。金士顿新近推出的骇客神条HyperX三通道套装，则很好的填补了这一空白。

好马更要配好鞍

金士顿是全球第一大独立内存模组制造商，HyperX骇客神条是金士顿专门面向玩家开发的产品系列。针对i7平台的骇客神条从1375MHz到顶级的2000MHz，且有3GB和6GB套装可供选择。从性价比以及方便购买的程度来说，目前KHX12800D3LLK3/3GX和6GX不失为上佳选择，KHX12800代表内存的带宽为12800MB/s，也就是工作频率为1600MHz的DDR3。产品编号中的K3表示是专为三通道应用设计的套装产品，容量分为套装共3GB和6GB两种。三通道由于是新面市的创新技术，套装产品将可以最大限度的将兼容性问题降低，使得三根内存相安无事。记得双通道技术刚刚上市后，就有许多兼容内存无法工作在双通道模式下而使得系统性能大打折扣，这是套装产品最大的优势。

除了兼容性方面的无可挑剔，骇客神条DDR3 1600MHz的最大优势还在于其超低的延时设置。懂行的玩家都知道，除了内存频率之外，对系统性能影响最大的就是内存延时因素了。我们都知道内存频率越高，延时也会相应地增加，比如最普通的DDR3 1333内存的延时就已经达到了9-9-9-27，而金士顿的这款KHX 12800不但频率继续提升到1600MHz，而且延时缩短到了8-8-8-24。因而，如果采购i7的目的之一是打游戏，那么选择这款内存无疑是最佳选择。最令人放心的是，虽然这是一款超高主频的DDR3内存，但厂商并未加电压，仍然使用的是1.65V的标准电压，并且保有不小的超频空间，完全为X58平台度身订做。

由于通过了Intel的XMP认证，使用这款套装时，玩家只要在BIOS中间设置使用XMP配置，就可以使得内存发挥出最佳效能。除了推荐的这款KHX12800三通道套装之外，金士顿三通道HyperX内存产品线还包括最高的2GHz、1866MHz、1800MHz和1375MHz等，可以满足各类玩家对于三通道内存的需求。

市面上其他品牌的DDR3高端内存或者价格过于高昂，或者标明的参数根本就上不去，想买一组称心的DDR3搭配i7并不轻松，而金士顿的HyperX套装完全没有这些问题。三通道套装专用的金士顿内存仍然享受原厂提供的终身保固服务，DDR3内存将是未来的主流产品，因而你手中的金士顿内存在未来也可以一直使用下去不用担心非正常损坏或者淘汰。最后，如果你有意选择升级到Core i7平台，不妨致电金士顿北京代表处400-810-1972，或咨询各地代理商密切关注配套内存到货情况。如希望了解金士顿DDR3内存配合i7平台的最新情况，欢迎访问金士顿企业博客：www.kingstonblog.com.cn。



第七届中国国际网络文化博览会启动

■本刊记者 冰河

2009年5月20日，中国国际网络文化博览会秘书处在文化部三层会议厅召开新闻发布会，宣布第七届网博会将于12月4～7日在北京展览馆举办，本届网博会主题为“阳光网络·创新生活”。网博会相关组织工作已从即日起全面启动。

本届网博会由文化部、科技部、工业和信息化部、广电总局、新闻出版总署、国务院新闻办公室、共青团中央、北京市人民政府联合主办。文化部文化市场发展中心承办，是我国“十一五”文化规划重点扶持项目，也是国内最具影响力的网络文化盛会，至今已举办六届。

文化部文化市场中心副主任柳士发在会上表示，第七届网博会将推动优秀中小企业发展壮大。本届网博会将为一批有特色的优秀中小企业免费提供宣传展位，针对有潜力的项目进行推荐，推动我国原创网络文化企业的发展壮大。在国际金融危机的大环境下，企业融资更加困难。文化部以网博会为纽带，通过吸引投资机构与融资困难的优秀网络文化企业搭建融资平台，帮助欠缺资金的企业提供新融资渠道。



网博会组委会领导发言阐释新一届网博会亮点

第七届网博会划分六大展区，为政府公共服务展示，网络Cosplay之星大赛，网络游戏和网络游戏展示，动漫、动画产品展示，网吧设备和软件服务展示，原创网络文化产品展示和交易区。为突出本届网博会特点，文化部有关部门将特别邀请韩国等国外游戏厂商参展，并将其最新的网络游戏产品带进网博会，与国内网络文化企业进行互动交流。本届网博会首次与新浪网就网博会官方网站落户建网进行了合作。



“仙剑四”推出超豪华版



自从《仙剑奇侠传四》于2007年8月1日在全国上市之后，至今已有两年过去。5月，寰宇之星公司透露，该游戏将于近日推出神秘的“超豪华版”套装，以纪念游戏诞生两周年。在这一套装中，包含了“仙剑四”中的神仙姐姐梦璃的玩偶模型、宠物“槐花”的毛绒玩具、印有菱纱或天河形象的白色T恤衫以及“仙剑四”唯一一组6枚装全家福钥匙扣，其中印有菱纱、梦璃、天河、紫英等主要人物形象。喜欢“仙剑四”或至今还没玩过这款游戏的玩家，请对该产品保持关注。

诺顿安全软件全力支持WCG

作为国际著名的安全软件厂商，赛门铁克公司首次参与电子竞技赛事的直接合作，以赞助的形式助力“三星电子杯”WCG2009中国赛事。这引起了电竞爱好者的诸多关注。赛门铁克中国区消费产品事业部总经理黄智华为此接受了本刊记者专访。

《大众软件》：*赛门铁克此前没有对电竞赛事进行过关注，为何此次会与WCG进行合作？*

黄智华：其实我们非常荣幸地成为WCG赛事唯一杀毒软件合作伙伴。我们此前了解到热心WCG的广大玩家主要是青少年群体，而且WCG在他们中的影响力远远超过了普通语气，所以我们很高兴有这个机会为他们提供服务。此外，我们也把WCG赛事作为我们向业界推出的第一款针对保护游戏玩家、游戏数据的专业防病毒软件的平台。

《大众软件》：*此次赞助WCG赛事，您的考虑点落在何处？*

黄智华：WCG在整个世界电子竞技赛事中是一个非常重要并且有影响力的赛事，面对众多游戏玩家，我们非常能体会玩家们渴望充分享受游戏的体验与感受，我们希望通过此次活动，能让更多玩家认识到网络安全对他们的重要性，也让他们充分认识到，一直以来所担忧的安全问题是有办法解决的，我们此次推出的诺顿防病毒软件游戏版可以为他们提供这样一个可靠的环境。

《大众软件》：*作为一款游戏杀毒软件如何与市场上其他杀毒软件区分开来？*

黄智华：这款软件主要针对广大游戏玩家，满足了游戏玩家对资源零损耗，数据保护的需求，为他们提供一个真正安全无干扰的游戏环境，带来最好的游戏体验。这款软件最大的特色是新提供了无打扰功能，让玩家能专心游戏而不被其他软件所打扰，能自动劫杀病毒，保护玩家游戏数据、装备、虚拟货币等，无需打断玩家游戏进程，一切都在自动模式下进行。对于注重享受游戏体验的玩家来说，这是非常需要的，我们就是通过这次活动，借助这样一个平台，让更多人了解到安全对他们的重要性。我们也非常愿意与更多的游戏厂商合作，共同完成这样一个互联网普及的难题。

Namco Bandai吞并雅达利，宣布总部转移至美国

在几个月前临时宣布退出E3游戏展时，雅达利公司的命运就被业界猜测“已经到了尽头”，如今事实证明了这些猜测是正确的：Namco Bandai在去年3月就已收购雅达利欧洲公司34%的股份，并表示要向雅达利母公司Infogrames收购剩余股份。至此，雅达利欧洲公司将成为日本Namco Bandai旗下企业。据悉，收购完成后，雅达利欧洲的销售和市场人员将转移到新成立的发行公司Distribution Partners，继续负责Namco Bandai旗下所有游戏在欧洲、亚洲、大洋洲的销售。而雅达利美国公司将继续营业，并成为Namco Bandai的全球总部。

游戏蜗牛《天子Online》开放测试

游戏蜗牛与因思锐于近日召开《天子Online》新闻发布会，宣布“因思锐游戏总局”将成为该公司在我国台湾省唯一的合作伙伴，日后由游戏蜗牛研发的网络游戏都将由“因思锐游戏总局”作为台湾省的唯一代理。双方正式确立战略合作关系。据悉，《天子Online》已于5月7日至12日在当地完成内测，受到参与测试的玩家们的一致好评。





晶合新作

九城《王者世界》正式公测

第九城市日前在北京中央电视塔举办的新闻发布会上正式宣布《王者世界》启动公测，这款在韩国和北美广受欢迎的游戏已正式与中国玩家见面。九城将该游戏定位为3D战略回合网络游戏，据介绍，该游戏以失落文明亚特兰蒂斯为核心，构筑了一个以真实世界文明为蓝本的庞大世界，同时还拥有一人操控9名角色，最高支持6位玩家以27名角色对抗27名角色的战斗系统，以这种设定增加游戏可玩性及乐趣。第九城市总裁陈晓薇表示：该游戏的推出呼应着九城的“产品多元化发展”战略，同时也是九城加大对玩家用户服务力度的清晰体现。并保证该游戏的本地化工作将力求贴近本地玩家的游戏习惯和游戏体验需求。在市场推广方面，九城宣布与海蝶国际娱乐集团展开全方位市场合作。除了由海蝶国际旗下明星组合BY2演唱游戏主题曲《勇敢》之外，还将有其他明星阵容为游戏中的特色佣兵配音。可以预见《王者世界》将成为2009年第九城市多元化战略的重要支柱之一。

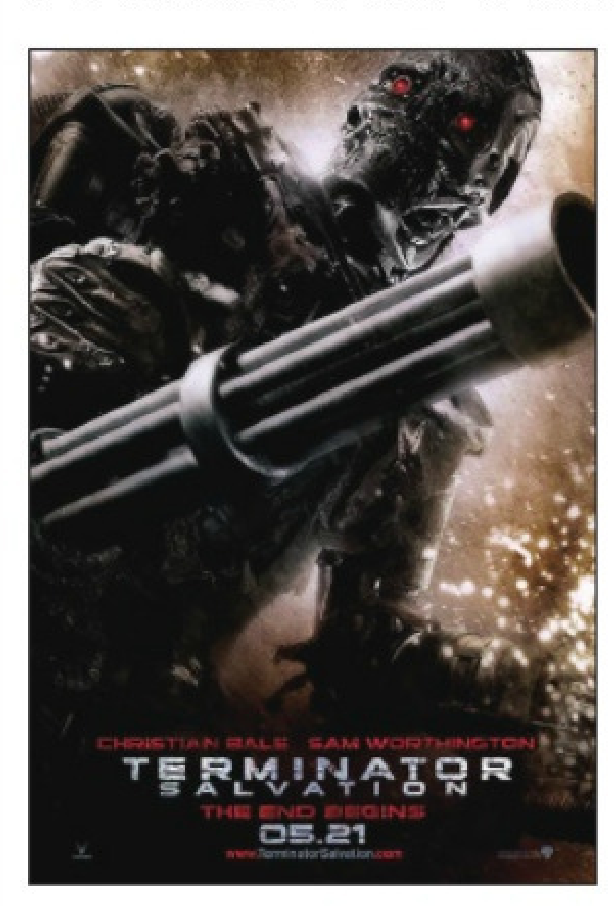
网易《新飞飞》公测

近日，网易在北京798艺术区举行了《新飞飞》正式公测新闻发布会。网易在线游戏事业部战略发展总监庞大智，《新飞飞》主创人员、产品经理刘汉阳出席了盛会。庞大智对游戏前景进行了预测，强调《新飞飞》不仅是网易在Q版3D网游的首款产品，也是一款介于休闲游戏与大型在线角色扮演类游戏之间的过渡性产品。这意味着网易游戏又走出了战略性一步。作为一款3D魔法飞行空战网游，《新飞飞》的游戏全部内容，包括探险、打怪、PK、资源采集等，都是在空中进行。为简化操作，游戏还采用了“一键飞行”，玩家只需通过鼠标点击，游戏人物就会自动飞到目的地。针对“90后”玩家群体对张扬个性的需求而设计的造型奇特、风格各异的多种飞行器也是游戏宣传的重点之一。



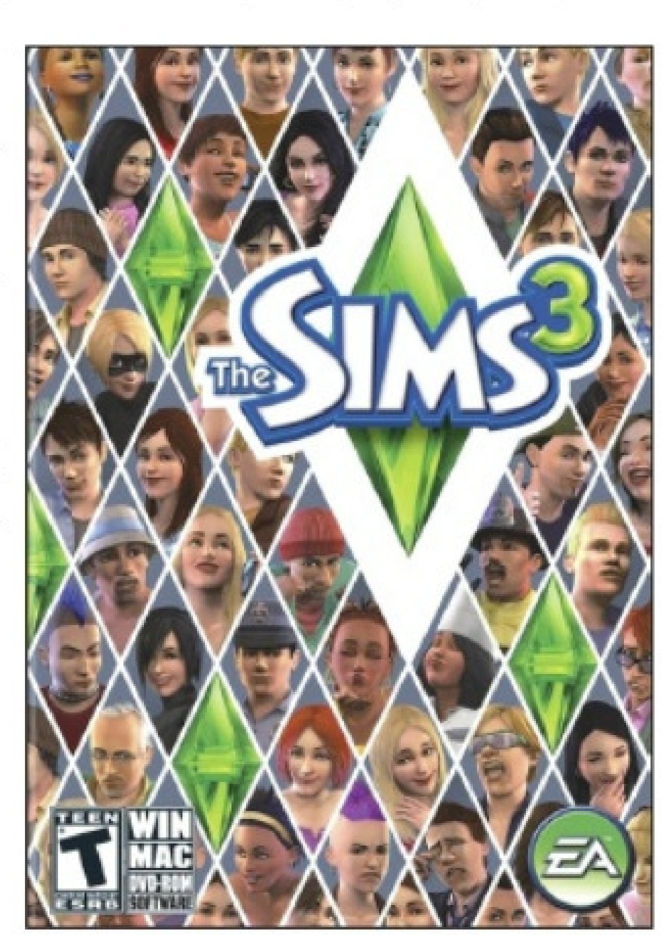
《终结者4——救世主》安装程序存在Bug

由GRIN开发，根据同名电影改编的《终结者4——救世主》已正式发售，但是第一时间购买该游戏的玩家纷纷反映游戏会因安装程序报错而无法安装成功。官方表示该游戏的Xbox 360版和PS3版皆不存在该问题，同时宣布从北美地区零售商手中召回所有PC版光盘拷贝，并为购买者制定一套更换方案。据悉，该游戏是以系列电影中的人类反抗军领袖约翰康纳为主角的第三人称射击游戏，并且支持双人合作。但是，玩家与北美地区游戏媒体对其评分普遍不高。一些玩家甚至表示：该游戏“只需4个小时就能通关，除游戏场景外一无是处，应该随电影《终结者4》的DVD或电影票免费赠送”。



《模拟人生3》全球同步上市

《模拟人生》系列新作《模拟人生3》已在6月2日上市。开发商EA表示，《模拟人生3》的新游戏引擎开发时间长达三年，允许玩家创造的人物在开放式的生活社区中活动。玩家不但可以自订游戏角色的外表，还可以选择多种性格特征。在诸多新增的选项之外，玩家还可以决定自己扮演的角色是否需要完成生活的长远目标或短期目标，通过种种属性组合和不同的行为选择，玩家的角色可以拥有各种职业和身份。除了当前发售的游戏内容之外，EA还计划和系列中的前两部作品一样，通过推出几部甚至十几部资料片来使游戏内容更加丰富。





晶合快评

PC游戏任重道远——写在2009 E3之前的一些闲话

■本刊记者 8神经

对于那些已不能再过六一儿童节的电子游戏玩家来说，今年的六一儿童节也是属于他们的节日，因为一年一度的E3大展将于6月1日至4日在洛杉矶会展中心举行，6月1日率先登台亮相的是微软发布会。当各位读者看到这期杂志时，2009年的E3大展已经结束，有些什么震撼性的新闻公布，有些什么重量级的游戏露面，“此刻”的你已了然于胸，而“此刻”的我却浮想联翩，这个时间差甚是有趣。

说起来，E3大展自2007年缩小规模后已经坚持举办两届，从“电子娱乐产品展”变成“游戏界的媒体与商务峰会”，没有了狂欢的气氛，就像一个业内人士关起门来小打小闹的内部交流会。这两年的E3展会好比王小二过年，一年不如一年。不仅玩家和媒体不满意，连参展的开发商都抱怨连天。2007年的E3大展结束后，EA和育碧的两位高层（Laurent Detoc与John Riccitiello）在接受采访时就表示，这个小规模的展会还不如他们自己搞的展会来得有劲。而2008年的E3结束后，新到EA上任的彼德·摩尔更是公开放话：“明年还这么搞，我们就不跟E3玩儿！”E3的主办单位ESA（美国娱乐软件协会）想必心中也暗叫倒霉，两年前他们决定缩小E3的展会规模时，EA和育碧可是第一时间站出来投赞成票，眼下由于规模缩小引发关注度下降，他们又率先站出来发难——这些厂商着实不好伺候！

虽说这可以称为“失败”的两届E3有些对不起这两年飞速增长的北美游戏市场，但在金融危机尚未消退的今年，E3展会终于决定恢复到两届前的大规模，也算是亡羊补牢的举动。前几天跟一个朋友在QQ上聊天，谈到E3大展时他诧异地说到：“E3展会不是家用游戏机的展会么？跟你们PC游戏杂志有什么关系呢？”我想了想，念及我这位哥们是个家用游戏机的玩家，他这么说我也就不怪他了。事实上，E3大展自1995年举办第一届以来，PC游戏一直占有相当比重的展出份额。不过近几年TV游戏和PC游戏在游戏类型上的隔阂已几乎消失殆尽，但由于PC游戏的盗版问题几乎无法解决，游戏开发商们纷纷将重心转到家用机游戏开发上。再加上每年E3上几家游戏主机巨头的发布会是能影响接下来一年业界局势走向的重要时刻，慢慢让人形成“E3是游戏机展会”的印象也不足为奇了。



拉风的游戏达人8神经

不过，随着近年来微软Xbox 360顺利发展的局面，Xbox 360向PC的成功移植早已让人习惯。今年的E3尚未开展，就有媒体在前瞻报道中用到“PC游戏绝地反击”的字眼，在目前已经公布的参展游戏名单中，我们确实可以看到大量令人振奋的PC游戏的名字。Bioshock 2、《黑手党Ⅱ》《质量效应2》《僵尸围城2》《失落的星球2》（这阵容太“二”了！）等大作都不会缺席PC，不过这些游戏的PC版都很可能会晚于家用机版发售。相比PC版，家用机版的一大优势是可以利用Xbox 360和PS3的网络进行增值服务，成就解锁、扩展内容下载、补丁下载等。当然，这是正版玩家的福利，PC版虽说享受不到，但PC版的优势在于“专业级”玩家的热情，丰富的玩家自制内容勉强可以弥补这一缺憾。

对于PC玩家来说，大家都指望暴雪能在E3上有所表现，《星际争霸Ⅱ》《暗黑破坏神Ⅲ》是PC玩家的看家宝。不过，与Activision合并后的暴雪却确认会在继去年缺席E3之后，再度缺席本届E3，只剩下Activision带着新的《吉他英雄》与《使命召唤》去撑场面。根据2008年Activision Blizzard的财政报告，暴雪依靠《魔兽世界》的两个资料片《燃烧的远征》与《巫妖王的愤怒》攫取11亿美元，相当于Activision Blizzard在几台家用机上的所有游戏的利润收入之总和。在这个时候，PC游戏依靠网络扬眉吐气了一把，但很可能正因为此，暴雪有理由也有能力为自己的“暴雪嘉年华”（BlizzCon）留下底牌，为什么非要去一个与家用主机开发商争风吃醋的展会上抛头露面，并挤破头争抢关注度呢？

另外一件有趣的事情是，鉴于目前日本本土甲型H1N1流感肆虐，CAPCOM总部所在地大阪府已有多例病例出现，CAPCOM决定遵照厚生省的指示不参加本届E3，稻船敬二等大牌制作人也不会出席。自CAPCOM坚持全平台战略以来，几乎已经可以称作是PC玩家心目中最受欢迎的日本游戏开发商，这次CAPCOM的缺席实在令人遗憾。不过，在微软和SONY的展台上我们还是可以看得到CAPCOM游戏的身影。P



（漫画作者：阿克斯纳颗粒塔）

留下背影的人

——记游戏业不该忘记的天才

■本刊记者 生铁



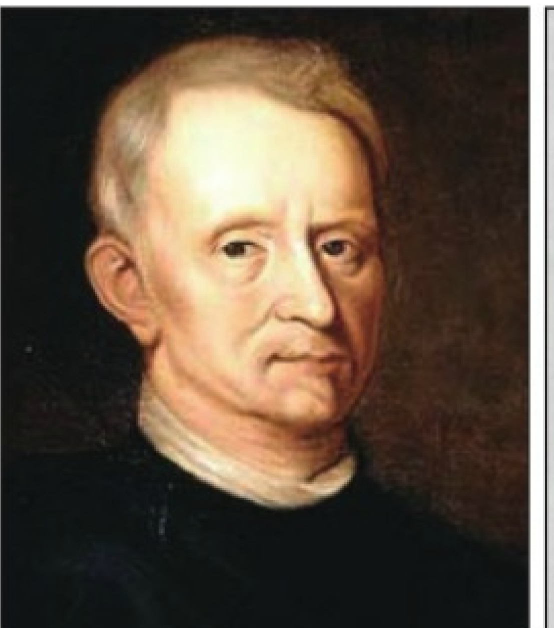
谁是尼古拉·特兹拉?

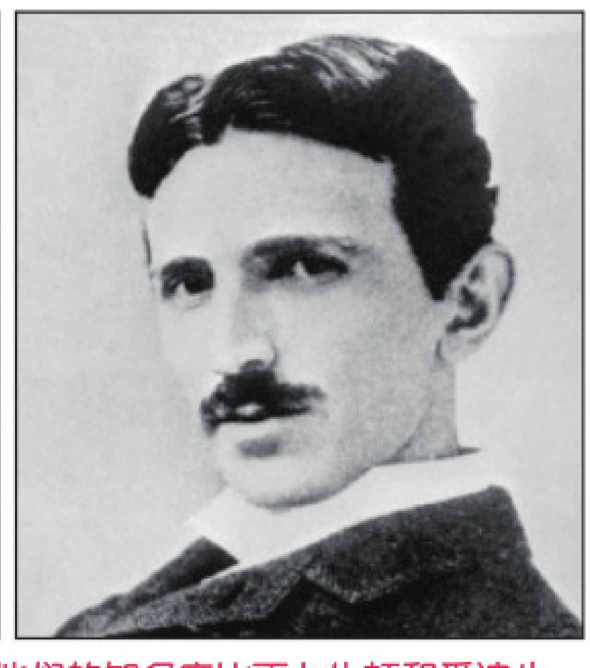
并不是每个有所成就的人都终生留有光辉，也并不是每个非凡的人都会被人记得，人的名声与他的所做所为没有绝对的正比关系。

读过中学的人都会记得物理课上学过的胡克定律（弹性定律），它是力学的基本定律之一。但对于胡克（Robert Hooke）这个人做过什么，了解的人并不多，应付高考还来不及的老师也没这个雅兴介绍他的生平。但实际上我们现在所用的复式显微镜、摆钟、海洋测深仪，这都是在胡克的设计基础上不断演化的，他还首创了“细胞”（Cell）一词，他在光学、生物学、建筑学、化学、地质学等方面都颇有建树。

我们每个人都知道爱迪生是谁，知道他发明了电灯炮，可却没人记得我们每天都在使用的交流电的发明人特兹拉（Nikola Tesla）。他不仅改进了爱迪生那问题频出的直流电系统，还是无线电专利的最早获得人。1898年他还在麦迪逊花园广场推出了世界上首个遥控模型船，所以当你玩遥控飞机、汽车、船甚至电视的时候，你都得感谢这个克罗地亚人。

在游戏业也是如此。当你爽快地在艾泽拉斯大陆上骑着狮鹫飞行时，你可能不会想到你今天能到玩这样完美的网络游戏，是来自于哪些人的聪明头脑的贡献。





胡克（左）与特兹拉（右），他们的知名度比不上牛顿和爱迪生

两年前的某一天，我给约翰·罗梅洛（John Romero）写了封信，提到我刚读完《DOOM启示录》那本书，并告诉他我喜欢他的所做所为。很快他回了信给我，那时他刚和女友从东欧旅游归来，正忙于他的新公司Monkeystone工作室的事情，他开始看中手机游戏的市场，他在他的个人主页里贴了一些他童年时代的涂鸦漫画。我想，很多新生代的玩家，乍看到这个名字，恐怕已不知道这个人是谁了。但他参与开创的《狼穴3D》（Wolfenstein 3D）和《毁灭战士》（DOOM）到今天仍有其后续之作，仍然都是响当当的大作。

了解他个性的人都明白，他更适合做一个摇滚歌星而不是公司的CEO。但热爱DOOM的人同样热爱他——他当然没有约翰·卡马克（John Carmack）那么重要，卡马克才是FPS游戏的真正创始者。但问题是，没有了罗梅洛这个搭档，他带领下的id公司开发出的每一款游戏都缺了一些灵魂，无论是最早的《雷神之锤》（Quake）还是后来的《毁灭战士Ⅲ》（DOOMⅢ）。

从那时起，我就萌生了一个念头，想写一写那些曾开发出耀眼光芒的游戏作品、改变了电子游戏进程，但实际上并不为玩家所熟悉的游戏业天才。

也许有读者会说：“嘿，别傻了，我当然知道约翰·罗梅洛是谁！我对

弹性定律也很熟悉！”但我保证下文介绍的某些人，即使你听说过他们的名字，也绝对不了解他对于游戏产业的真正意义。

每代人心目中有自己的英雄，每代人心目中也有自己散发着永恒光辉的经典。我们可以想象一下，一个今年才刚刚上小学的男孩，他的启蒙游戏机很可能就是一台Xbox 360或PS3。你能想到当他成年后，回忆起自己的童年时，会对哪些游戏产生怀旧之情么？也许那时人们还能玩到《超级马里奥》第26代，但他们能感受到你第一次在自己那没有空调的小屋里头一次通宵不眠玩《超级马里奥》或《魂斗罗》时的感情么？显然不能。他们可以理解，但他们感受不到。

但另一方面，和电影一样，游戏作为一种充满幻想和理想的特殊领域，它的过去又值得人们永远怀念。

台湾省已故著名导演杨德昌在谈到电影、漫画、打球等青少年的消遣时曾说：“当时老师、父母总以为这是些打发时间的消遣，我到今天还是不能赞同这种看法，因为这和打麻将之类的消遣最不同的是，这些行为里永远都存在着一个梦、一种向往，一种对另一个更美好世界存在的信心。”

游戏也是如此，这就是为什么在今天，世界各地的玩家已经没几个有玩Atari或FC的经历了，但James D.Rolfe的《喷神James》（Angry Video Game Nerd）的网络视频却有那么多人在看——人们并不是因为真的对游戏愤怒才去看他精心拍摄制作的这些视频，看它的原因是“怀旧”。回顾游戏业不仅是件温馨的事，而且能给人以力量。

没有他，就没有益智类游戏

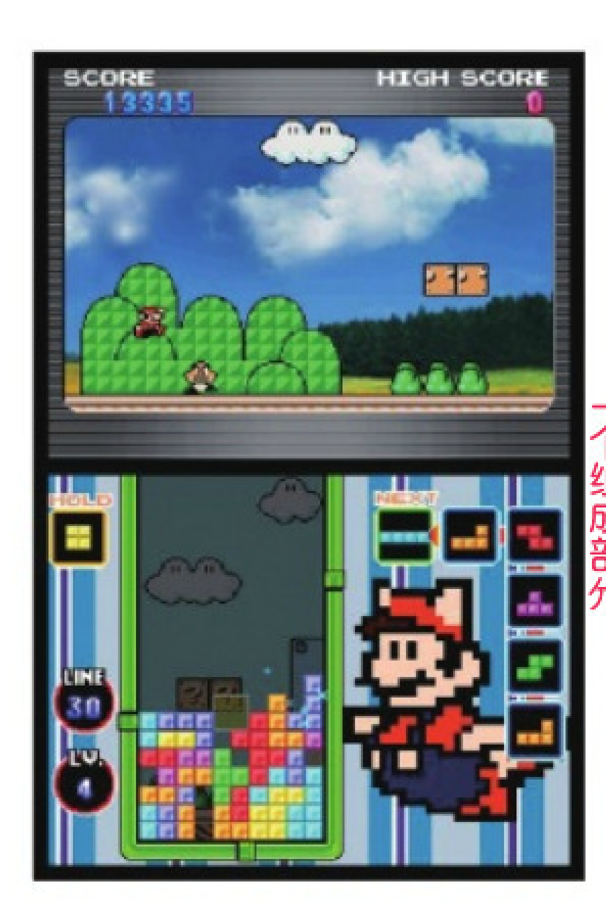
在我们生活的这个星球上，有一种被上至国家元首、下至批发市场里卖外贸服装的商贩都着迷的游戏，它的名字叫《俄罗斯方块》（Tetris），很多人可能还记得上世纪80年代末它在中国引起的热潮。那种灰色外壳的单显“山寨版”掌机，你每天都可以见到街上有人拿着它玩。这种热潮不仅仅是在中国，而是在整个世界蔓延。FC主机上的《俄罗斯方块》是那个时代的经典，每通一关，你都能看到两个俄罗斯小人在电视里为你跳舞。这款游戏不用多说，它的版本无数，从那时起，它覆盖了之后的所有主机，是真正货真价实的全平台作品！



帕杰诺夫和他的不朽之作

《俄罗斯方块》的发明人叫亚力克谢·列尼多维奇·帕杰诺夫（Alexey Leonidovich Pajitnov），不少人听说过这个名字。他于1955年生于前苏联，是一位计算机工程师。1985年，当他在前苏联科学院电子计算机中心工作时，受五格骨牌等拼图游戏的启发，在一种叫Electronica 60的电子计算机平台上编出了第一款《俄罗斯方块》游戏。和人们想象的不同，这款游戏不是帕杰诺夫一个人发明的，他还得到了他的同事的帮助，并由另一个俄罗斯人Vadim Gerasimov移植到PC机上。

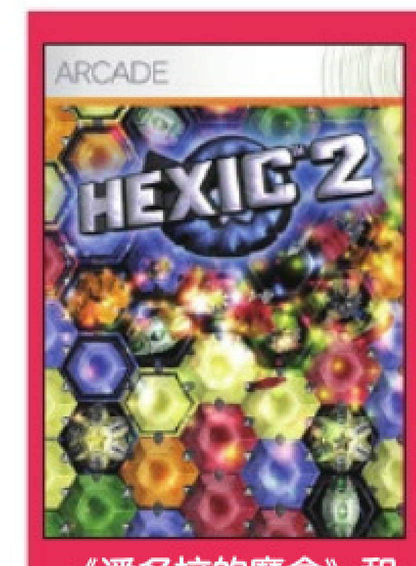
在1985至1986年间，这款游戏从苏联流传到东欧，进而被英国一家游戏公司的经理罗伯特·斯坦恩（Robert Stein）发现——从此开始《俄罗斯方块》走向世界。但这之后发生的错综复杂的版权之争，恐怕是单开一个专题来讲篇幅都不一定够用的。总之，我们的帕杰诺夫先生几乎没有从这款游戏里挣到一分钱（想想中国的那些山寨机、想想电脑上那些仿作、想想和Tetris捆绑销售的美版Game Boy游戏机吧……）。之所以说是“几乎”，是因为他制作这个优秀游戏所造成的影响，使苏联科学院奖励给他一台286电脑，并在分房子的时候多分到了一些平米数。最后，靠着开发这个游戏的知名度，在1996年帕杰诺夫获得了一份微软公司的工作，他来到美国，成为一个真正的游戏开发者，并一直在微软工作到2005年。他至今仍以54岁的年纪活跃在游戏行业。

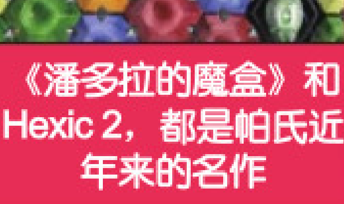


在DS版《俄罗斯方块》的游戏过程中，会出现《超级马里奥》等任天堂经典游戏的影象，这正证明它已经成为千百万玩家对红白机时代回忆的一个组成部分

除了《俄罗斯方块》方块，帕杰诺夫还开发了十余个游戏系列，其中包括Windows平台的《潘多拉的魔盒》和Xbox 360平台上的Hexic系列游戏，真可谓是宝刀不老。

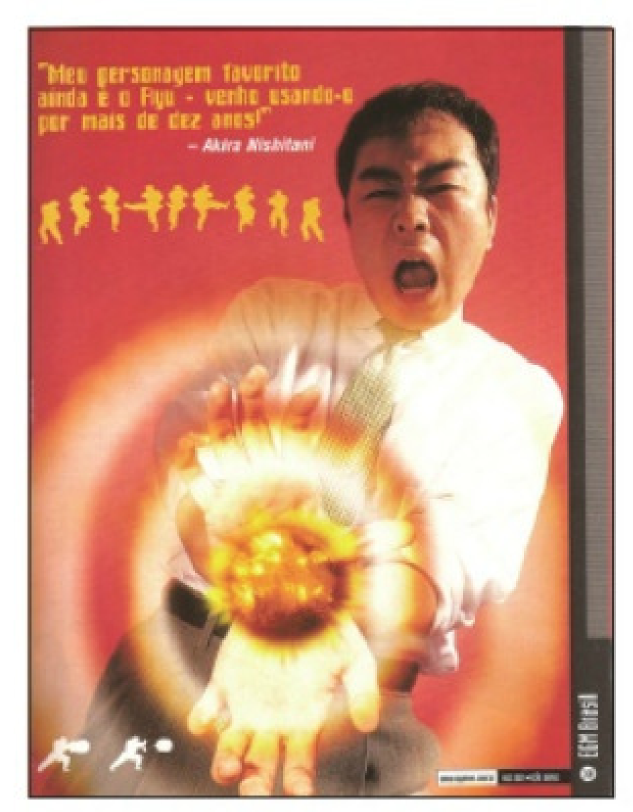
没人统计过《俄罗斯方块》从诞生至今到底销售过多少款，


《潘多拉的魔盒》和Hexic 2，都是帕氏近年来的名作

仅是Game Boy版本就出售了3000万套。这个世界上还有没玩过《俄罗斯方块》的人么？那真是难以置信。但开发了这款游戏本身还不是帕杰诺夫最值得一书的地方，最重要的是，如果没有他和他的《俄罗斯方块》，电子游戏历史上受众群最大的一个游戏类型——益智类游戏（Puzzle Game）将不复存在。无论是怎样年纪、怎样阅历的人，当他玩过这一类游戏后，都不会认为电子游戏是弱智者的游戏。在这一点上，帕杰诺夫为电子游戏赢得了它应有的声誉。而且他和他的作品，还充分证明了电子游戏的另一个真理，即相比之画面与音效而言，游戏性永远都是第一位的。

有3位生父的《街头霸王》



冈本吉起，相貌平平的他曾担任过卡普空的最高决策者

《街头霸王》，这又是一个在这个世界上无需解释，而一旦要解释起来又将是长篇大论的名词。随着时光的流逝，自1987年它的第一代作品诞生至今，已过去20多年的时光，不要说十几岁的玩家，即使是20多岁的玩家，对于当年《街头霸王Ⅱ》初代“The World Warriors”的伟大之处，也相当模糊了。当年Quake 3推出时，笔者曾有一位学美术的朋友，感慨那款游戏里天空的浮云都是会移动的，我却丝毫不感到惊讶。因为这种震惊感在我第一次在街机游戏厅见到《街头霸王》1代时就已感受过了。《街头霸王》的街机版兼容机我在国内从未见过，因为它有着特殊的力度按键。它的机台是半弧形的，暗红色，个头很庞大，有震慑力，而且画面在那个时代之精美，足以使人良久驻足不前。但可惜的是限于技术条件，它不能算是一款成熟的作品，因为和那个时代所有的街头格斗游戏一样，它的动作判定并不精确，它的主角隆和肯，那时也还是默默无闻的“小角色”，但和同时代的同类游戏相比，它绝对是那时的大作，这点毋庸质疑的。

《街头霸王》1代的制作人名叫船水纪孝，是这款游戏的真正“生父”。他早在1985年即加入日本卡普空（CAPCOM）公司，是该公司的元老级人物。进入公司后他即开发了卡普空首款街机游戏Vulgus，它可以说对《1942》《1943》等卡普空空战游戏产生了直接的启蒙作用。他很受卡普空公司社长迁本宪三的器重，自此以后，一步步走向公司的高层位置。他一直到2004年才离开卡普空，成立了自己的游戏公司Craft and Meister。船水纪孝对近几年来威风一时的大作《怪物猎人》（Monster Hunter）的开发也有着直接的贡献。

《街头霸王》1代在TurboGrafx-CD、PSP、PS2和Xbox都有过移植，但能知道它在上世纪80年代的历史意义的人已经很少。

《街头霸王》还有两个爸爸（没有妈妈），那就是真正使它成为游戏历史上永恒经典的《街头霸王Ⅱ——The World Warriors》的开发人冈本吉起（Akira Nishitani）和安田朗（Akira Yasuda）了！而这两位先生，他们竟都是以美术师身份进入这一行业的！

冈本吉起是将《街头霸王Ⅱ》的格斗平衡感、打击感、动作感上升到艺术地位的真正决策者，此君的头一份工作是科乐美（KONAMI）公司的美工，他刚进入该公司时，甚至不知道那是一家制作电子游戏的公司。在那个时代，两三个人就可开发一个游戏项目。科乐美公司要求年轻的冈本吉起开发一款更类似于驾车训练教材的游戏，那时的他对游戏毫无感情，更别说这样一款游戏。所以他阳奉阴违做了一个自己“还算感兴趣”的空战游戏《Time Pilot》。这款游戏竟获得了不错的反响，可他志不在此，仍想继续在公司里干自己的主业——产品美术设计。由于这个想法得不到实现，所以他“跳槽”到卡普空公司，但这里迎接他的，仍是一个又一个的游戏开发项目。就这样，一个对游戏毫无感情的美工，成就了《1942》《快打旋风》（Final Fight）和《街头霸王Ⅱ》这样改变整整一代人的游戏作品。其中后两款作品无论是画面、音效还是游戏性，带给玩家的震撼，基本相当于一个只玩过《扫雷》并乐此不疲的人突然进入了《魔兽世界》！

安田朗则是《街头霸王Ⅱ》的第三位生父，因为他设计了最初12个格斗大师的形象，英姿勃发的春丽、冷峻的古烈、充满压迫感而又在情理之中的布兰卡……甚至于隆和肯也在他的画笔下重获灵魂。前几年安田朗在《月刊COMIC BIRZ》杂志中所连载的插图故事AXNEIX中，仍能找到他早年为“街霸Ⅱ”中的绘画神采。也正是因为安田朗在绘画水平上高于冈本吉起，所以他没有在日后的工作中获得冈本吉起那样高的管理职位，但他的动漫和游戏美术方面的成就，是绝对值得一书的。安田朗1964年7月21日出生于北海道钏路市，现年45岁的他仍笔耕不辍。

“街霸”的3位生父，特别是后来在卡普空的决策层任职的冈本吉起和船水纪孝改变了卡普空公司的面貌，他们使这家公司在长达20年的时间里，一直没有在玩家的心目中降低印象，从《1942》《快打旋风》《街头霸王》《圆桌武士》到《生化危机》《鬼泣》《怪物猎人》……一代又一代的玩家认识到，CAPCOM这个Logo就是世界最好游戏的印戳。冈本吉起在卡普空的瓶颈时期大胆起用新人三上真司，如果那时的决策者不是他而是别人，三上真司的《生化危机》很可能早就胎死腹中，而它后来成为卡普空历史上发行量最大的游戏系列，并带动恐怖题材的冒险游戏至今经久不衰。

回到《街头霸王Ⅱ》这款游戏，它的意义并不仅仅在于它开创了格斗类游戏这一游戏类型（仅此一点就足够伟大了），还在于它为整个游戏行业树立了太多的规则。限于篇幅无法一一详述，我们不妨从冈本吉起为什么要接手做《街头霸王Ⅱ》这一项目来说一下。在冈本吉起接手游戏开发的时代，日本的游戏厅的游戏币价格是100日元一枚（相当于人民币6元多钱），而这在日本这个高消费的国度，这样的收入能为游戏厅和游戏开发商带来的利润太少了。冈本吉起一直在探索一种可以“让街机房开心，让玩家开心，让开发者也要开心”的游戏模式，即如何让游戏的时间缩短而玩家又能心甘情愿，《快打旋风》两人同时游戏的设计，就是这种探索的一个结果。《快打旋风》在市场上大获成功后，冈本吉起不打算为它开发续集，而是看中了“街霸”！他希望拿这款游戏的续作能让“输的人拿钱，而赢的人不用拿钱。”这样一来，游戏时间









船水纪孝和他的《街头霸王》1代，在街机的大屏幕上，当时的游戏画面带给人无比强烈的震撼，那个带爪钩、会隐身的忍者，简直前所未见

缩短，而玩家对很快失去的100日元也心甘情愿——因为玩家会觉得："我输了并不是因为游戏设计太难、不合理，而是因为自己练习不够。"玩家斗志被充分激发的同时，金钱也就源源不断被投入到游戏中。而要使游戏能够达到这种竞技性效果，就需要游戏有着一整套完美的平衡性——这种设计，甚至在今天，我们仍能从CS和《星际争霸》的成功中看到——张弛有度、招招相克、只要足够镇静就有机会逆转战局……

在《街头霸王Ⅱ》诞生的年代，能供真人之间对抗的游戏是没有的！所以日后格斗游戏能够在游戏业内风靡近10年之久，正是因为此类游戏承担着使电子游戏能实现"与人斗其乐无穷"的强大乐趣的担子。它所树立的这种概念已进入到游戏人的血液中，为未来游戏的联线竞技设立了一个开端。id公司的设计师在开发首款有局域网对战功能的伟大游戏《毁灭战士》（DOOM）时，他们也都着迷于《街头霸王Ⅱ》。

由《街头霸王》首创的八方向操作模式；拳与腿各有轻、中、重三种打击力度；防御有站立与蹲下的区别；包括空中、上身与下身的攻击策略……这一切都如魔方般变幻出层出不穷的组合，使游戏的耐久性和战术的研究性得以提升……"街霸"的灵魂，至今仍游荡在各大游戏机厅当中。

如今，"街霸"的3个父亲都已经先后离开了卡普空公司。船水纪孝和冈本吉起都大胆而直接地对游戏业提出过批评——毫不含蓄的批评，往往说明批评者已经老了。



从安田朗的插画中还能找到"街霸"人物的影子么？

一个将西方魔幻世界战略化的男人

如果谈到老玩家电脑里的长驻作品，那么《魔法门之英雄无敌》（Heroes of Might & Magic）一定是为数不少的作品之一。只要提到它的名字，它的精美画面和动听的音乐就能立即浮现在脑海中。

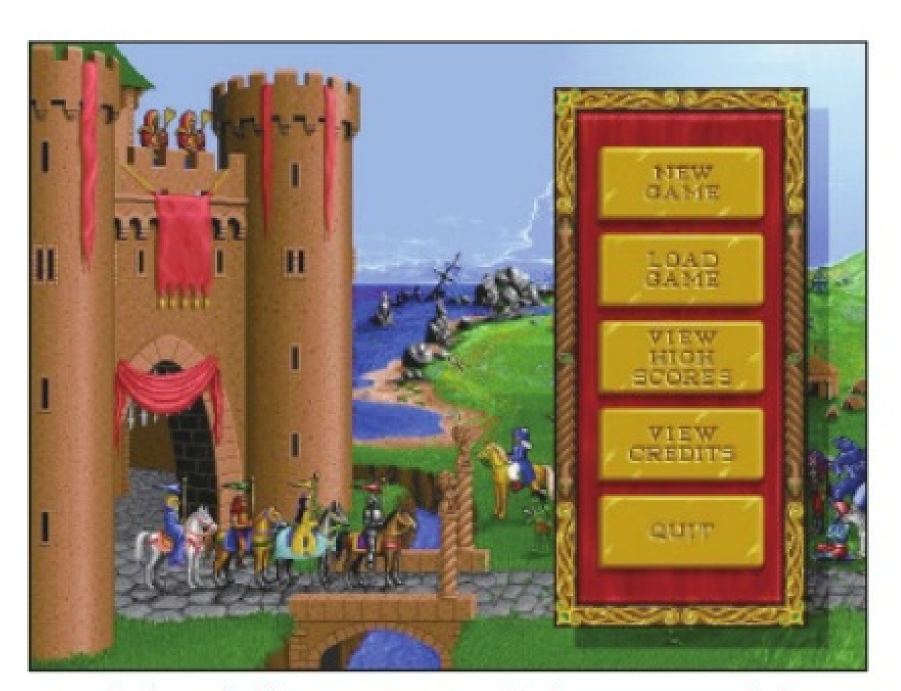
作为具有生产和战争要素的战棋游戏，《魔法门之英雄无敌》不是第一个将西方魔幻世界体系整合化的第一作，但它是完善和集大成者。在现在人们的心目中，天使和圣骑士属于光明阵营，而僵尸和吸血鬼是"同门兄弟"，野蛮人来自北方高原，而小精灵来自南部的森林……所有这些潜移默化的观念，都与《魔法门》及《英雄无敌》系列的普及有着直接关系。

成都梦工厂总经理、前金山西山居的知名游戏开发人裘新曾一直表示，希望自己能在一个游戏里作成一个完整的体系，将武侠故事中虚拟的那些门派和真实的武术流派都集为大成。他一直有这个梦想，并照这个方向去努力——我相信他的梦想也一直是《魔法门之英雄无敌》制作人凯恩翰（Jon Van Caneghem，简称JVC）的梦想。如果没有他的存在，那么西方魔幻故事的体系绝对不会像今天这样完善，这样在世界各地的年轻人当中普及。



Jon Van Caneghem，《魔法门之英雄无敌》之父

凯恩翰生于美国，他于1983年在洛杉矶成立了New World Computing公司，并用了3年时间开发出AppleⅡ平台的《魔法门》1代，从此奠定了一代大作的基础。在随后的10年时间里，NWC不断扩大，其工作重点始终放在如何体现游戏价值、游戏性及扩展奇幻文化的影响方面，是一家真正的"造梦工厂"。但《魔法门》作为一种严格的RPG游戏，它具有浓厚的桌面游戏特点——这使它拥有绝对铁杆的拥护者，可另一方面，这种游戏的节奏感和对游戏时间的要求并不适合所有玩家群体。20世纪90年代初，鉴于自己曾开发过《国王的恩赐》（King's Bounty）的经验，凯恩翰决定开发一款"魔法门"外传性质的作品《魔法门之英雄无敌》。1995年该产品推出后，很快产生轰动效应。它将传统RPG的严格计算法则转移到战略游戏中，而游戏的节奏又非常快，每一回合你要在城堡里造一个建筑，而同时你的英雄马上就可以出发在城堡周围开始探险，而第二回合一开始，新建筑就发挥出新功能、新兵种就开始产生效应，使玩家迫不及待去玩第三回合……步步有吸引力、步步有惊喜的游戏性；骑士、野蛮人、精灵、巫师构成的四大种族；24个兵种和29种魔法……这些构成了一个神奇的战略游戏，它迅速吸引了全球的广大玩家群体。精于计算的传统玩家可在这个游戏里找到桌面游戏的乐趣，而一个新手不需要懂一切，也可迅速开始一场幻想世界里的短兵相接之战——这些特点使游戏的走红成为一种必然，而这种必然却使凯恩翰自己都感到吃惊。他说："当我坐下来设计《国王的恩赐》这个《英雄无敌》系列的前身时，我做梦都没有想到过它竟然能成为一个系列。"



《魔法门之英雄无敌》1代的主界面，非常有趣的是，如果你把它和《三国志》相比，会发现它其实反映了西欧封建社会的一些特点

但本质而言，凯恩翰是个游戏设计师，这注定了他不是个好的经理人。《魔法门之英雄无敌》带来的成功效应使公

司的开发标准提高，疲于奔命的他在推出《魔法门之英雄无敌》的第二年，以1300万美元的价格将NWC公司卖给了3DO公司。

当时吸引凯恩翰的，是3DO已经拥有的《子午线59》（Meridian 59），世界上第一款MMORPG。他以天才的远见看到网络游戏的巨大前景，他有很多好的点子，认为与《子午线59》的架构相结合，就可以开发出一款极棒的《魔法门Online》。但可惜的是，现实打碎了他的梦想。3DO收购NWC时刚刚在主机竞争上遭受失败，这使该公司在面对软件市场时变得极为保守，他们下令《魔法门》及《英雄无敌》系列必须每年推出一款产品才能保持住品牌的“销售增长率”（想想今天的《极品飞车》和《使命的召唤》吧……），这也就意味着将以往2到3年的开发周期缩短到10个月左右！而同时决定每一款游戏是否可以开发的生死大权掌握在行销部门经理手里。他们通过假设和同类产品的市场反响来评估一款游戏是否值得开发——但这个部门的职能就决定了它的短视。负责行销的经理掌握了游戏是否可以开发的大权，也就同时意味着，他们要承担公司支出成本的风险。到了这个时候，一款游戏的开发就再也与个人精神、美丽梦想和童话情结这些词汇无关了，它变成了越来越保守的冷冰冰的官僚行为。

找到新东家的凯恩翰仍然没逃开疲于奔命的情况，他带着他的团队在1996年当年就推出了《英雄无敌 II》，1997年推出资料片，1998年推出《魔法门 VI》，1999年推出《英雄无敌 III》……这期间又开发了一些资料片和移植作品。到了开发《英雄无敌 IV》时，3DO再次陷入危机，结果凯恩翰只参与了该作品的初期开发，如果说这款游戏的推出凯恩翰还算认可的话，那么《魔法门 IX》在匆忙上市时的完成度则在他看来是不可容忍的。

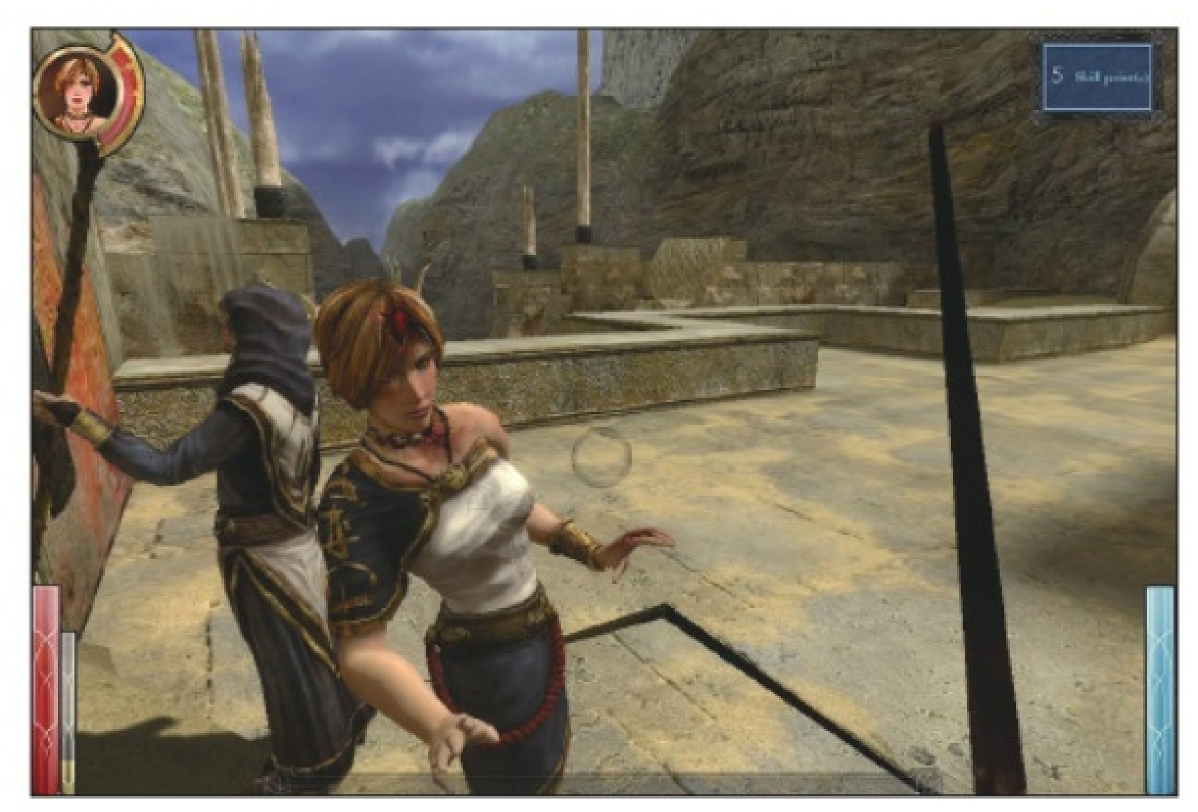
如果没有公司最高层的绝对支持，一个公司的技术人员永远无法和它的销售人员相抗衡。凯恩翰在一次接受采访时笑言：“你们一定认为我这种同时有两个系列游戏进入游戏名人堂，并且使两个系列都各领风骚20年的游戏设计师在公司里所提的意见很有分量吧？”他摇摇头继续说，“在面对那些决策者时，我只能选择放弃。”

2003年3DO带着它的那些销售经理们彻底垮台，凯恩翰一手创办的New World Computing团队也不能幸免于难。2004年，他加入了韩国NCSoft公司，担任执行总监的职务。他仍然做着开创新一代大型多人在线游戏的梦，但这梦只做了一年，2005年他又离开了NCSoft，并于第二年与原EA公司副总裁拉尔斯·巴特勒一起在加利福尼亚红杉城创建了Trion World Network公司，这家公司在2007年和2008年共获得近一亿美元的投资。在今年E3大展上，该公司将展出自己的游戏成果——一款名为Heroes of Telara的MMORPG。

凯恩翰也许很难再重现他当年的辉煌，毕竟时代在改变，而人随年纪的改变，想法也在改变。我们之所以花一些篇幅对他过往的经历进行叙述，恰恰是因为他的经历代表了一代游戏开发人的遭遇。在20世纪90年代到21世纪初的几年里，游戏产业迅速向工业化迈进，而在这个过程里，探索、美好、梦想这些词汇，渐渐被完善的体制和商业模式所取代。一个灵魂人物决定一个作品的时代过去了，姚壮宪和他的《仙剑奇侠传》1代将永远停留在美好的1995年，凯恩翰也是。

当一个撑杆跳运动员打破了一项世界纪录后，那么就意味着——由他自己创造的这个高度，将可能成为他今后一生都无法逾越的一道障碍。

“如果你对目前所做的事感到不快乐，那么你就该放手往前，不论艰难险阻有多大。失败是暂时的，而悔恨将是终生的。”凯恩翰这样忠告投身游戏业的年轻人。



Heroes of Telara，这是集结了凯恩翰十多年梦想的网络游戏大作，它的实力会怎样呢？和在危难时刻获得公司支持开发《生化危机》的三上真司相比，凯恩翰不能算个幸运的人，他真正动手做MMORPG的时候，已经太晚了

是他发明了摇杆和“TV Game”

前面介绍了几位不仅对游戏历史，甚至对当代流行文化史都作出了不可磨灭贡献的游戏天才。

但是，如果没有接下来我们要介绍的这个人的存在，那么前几位都可能生不逢时，一辈子也不会以游戏开发者的身份留名于世。如果没有这个人发明了游戏摇杆，《街头霸王》就不可能存在，同样是假如没有这个人，我们恐怕只能每天到游戏厅玩游戏，而不会像现在这样，舒服地坐在有空调的家里，对着高清电视或电脑液晶显示器玩《英雄无敌》或者CS。

但就是这么厉害的一个人，现在却玩不转Xbox上的新游戏，他开车老是撞墙，开船则老是撞码头，他把Xbox的手柄称为“那个该死的摇杆”，因为他今年已经87岁了。

拉尔夫·贝尔（Ralph Baer），犹太人，职业发明家，美国国家科技奖章获得者。1922年3月8日生于德国，16岁时，在德国纳粹政府实施种族清洗的“水晶之夜”前夕，随全家迁往美国。他以他与生俱来的对电子产品的天赋，在20世纪40年代通过自学而成为美国国家广播电台的技术客服。他不擅长体育，但是着迷于各种棋类游戏。二战中他为盟军军方的情报部门工作，战后他在Sanders Associates公司中做电子工程师。在这家公司任职时，他利用工作之便，在50年代计算机的向量显示器上发明了两个亮点相互追逐的游戏，同时受飞机驾驶员手柄的启发，发明了游戏类比摇杆。之后他又想到了利用电视玩游戏的主意，因为那时的电视台节目很少，而收视信号也不足够好。他觉得电视作为一种高科技的显示设备，它的利用率太低了，他甚至还想到用光线枪对着电视屏幕射击的游戏创意。当他开始设计这些玩具并为



拉尔夫·贝尔，一个天生有犹太人基因的工程师，一个有预言家眼光的商人

之申请专利后，他离开了Sanders公司，开始了自己的自由创业。贝尔曾说，在开发设计游戏的二三十年里，“我都玩得很高兴，如果我还在原来的公司里管理那个部门，也许我都已经死了入土了。你知道，那些日常工作的压力很大。你有很多责任。”

在美国政府的专利审查机构里，贝尔用一台10寸黑白电视和他设计的游戏机连接起来，为专利审查官演示他的产品——一款乒乓球游戏。在他调整设备时，审查官还很不耐烦，但当游戏开始运行时，半个走廊的人都被审查官


贝尔于1972年发明的Magnavox Odyssey电视游戏机，但它的销量并不如人意，而且它有个大缺点：没有发声装置，后来贝尔也承认这是他一个设计上的失败，本来他完全可以将之设计成在玩乒乓球游戏的时候发出“乓、乓”的电子音

喊了进来，走廊里上上下下的人都进来玩这个游戏。贝尔很可能是世界上最早知道电子游戏魔力所在的人，对于游戏这一特殊商品，他说：“事实上你从来都不能准确地描述它，你必须去展示它！”这就是我们今天在游戏机店里能免费玩到《吉他英雄》和《极品飞车》，最后又情不自禁掏出钱来购买一套的情形。早在几十年前，贝尔就预见到了这一点。天才总是有先知，而这种先知是怎么来的，往往没人解释得清。

对于光线枪的发明，他是这么说的：“没人知道这个想法的来源。向着屏幕射击当然和光笔有关，对吧？当你把一个光感的笔接触屏幕的时候，你就可以判定你所指向的位置。所以我把这个笔逐渐往后面移动，当距离足够远的时候，就变成了枪了，对吧？放一个扳机上去，你就有了一把枪。谁知道这个念头从哪里来的，我的想法也许是从我的头骨里来的，我立刻就能看穿这些事情。”

他的血管里流着犹太人的血。当时美国有400万台电视的现状刺激了他的商业欲望。他认为将游戏与电视相连——哪怕100家有电视的家庭里有只一家人可能购买他的游戏产品，那也将是了不起的40万潜在用户。同时他发明了“TV Game”一词。他至今认为后来的所谓“Video Game”的称呼并不准确，因为工程师出身的他认为所谓Video signal（视频信号）是用来特指光栅扫描的电视的，而与后来的真空显像管、LCD屏幕、等离子屏幕无关。

贝尔还确定了游戏的交互属性。他所发明的游戏都是双人的，适合家庭娱乐，他说：“谁去看电视？全家都看电视，对吧？所以游戏机的意义就在于‘全家人一起游戏’，虽然从来没有人这样定义过。”在10多年后的20世纪80年代初，正是日本任天堂的掌门人山内博，因为采取了和贝尔相同的理念，从而使任天堂设计出了Famicom（FC红白机，本意为“家庭共享的电脑”），并将游戏的这种交互性一直贯彻到今天，并仍立于不败之地。Wii的热销，正是对贝尔20世纪60年代提出的“电视游戏即全家人的游戏”这一概念的坚持贯彻的结果。

但有意思的是，因为任天堂FC时代的一些游戏在有意无意中侵犯了贝尔的专利权，使他在20多年的时间里一直伴随着这种专利纠纷，然而他乐此不疲。他认为如果把他花在法庭内外相关的时间累积起来，也许还不到一年，所以结论是打官司并不影响他的快乐生活，他说就是在他在和律师一起去法院的途中也没有停止思考其他事情。

在2006年，由于拉尔夫·贝尔在“在交互视频游戏的发展和商业化方面的突破性和开创性的创造”，他获得了由乔治·布什总统颁发的“国家科技奖章”，这是美国技术行业的最高荣誉。



与贝尔齐名的游戏发明人布什纳尔和他发明的世界上第一台游戏机“PONG”合影

当世界上第一部街机游戏机Computer Space的发明者、雅达利公司创立者诺兰·布什纳尔（Nolan Bushnell）当面批评贝尔的电视版乒乓球游戏无法在电视屏上显示得分时，这个老顽童是这么回答他的：“我们打真正的乒乓球或者网球几百年了，我们怎么在真实的比赛中得分？你把比分大声清晰地喊出来，对吧？没人需要在屏幕上有任何的得分。”

但他也承认，他游戏里有一些不完善的因素，部分原因是和他认为自己从来不是一个真正的游戏玩家有关，他说他对于游戏的兴趣只是随着他在这方面的工作才慢慢增长的——这就是我们所知道的游戏业鼻祖对于游戏的真实看法！



好了，本期专题又到了和读者朋友说再见的时候了。由于篇幅的原因，还有很多不为大家所熟悉的游戏天才不能在这里介绍给大家——比如主持开发《极品飞车》第一代的设计师们，还比如《半条命》的首席设计师Gabe Newell，还有开发了《猴岛的秘密》的Ron Gilbert……这些人物和他们的伟大业绩，可能要用这一整本杂志才介绍得过来。如果有机会，我乐意和有朋友们一起多聊聊这个话题。

当我们观察这几位在游戏业中有巨大贡献的天才人物时，我们会发现，有预见性、有想象力、不拘泥于当时的观念、能够走在时代的前延，是一个人能够改变世界的真正原因，而在电子游戏领域里，这些人物特征尤为重要。

我想象不出，如果没有他们存在，像我这样的一个游戏迷在今天的业余生活该有多乏味。P

▶记者探营

《云之秘境》的彼端 探寻"无端网游"的奥秘

网络游戏之所以能取代单机游戏，成为中国游戏行业乃至中国互联网行业最强大的娱乐消费市场，最重要的原因就是网络游戏的结构有效规避了此前单机游戏一直无法解决的盗版问题。"服务器"+"客户端"的服务结构模式，使得游戏不仅是一个一次性消费的产品，而成为了一项连续性的服务，这也使得以贩卖盗版光盘的盗版商人再也不能通过简单的"复制+刻录"就可以抢走原属于正版游戏所享有的利益。虽然此后"私服"问题同样困扰着游戏行业的网络时代，但无论如何，服务结构模式的进化给中国游戏行业乃至世界游戏行业带来了新气象，这是业界公认的事实。

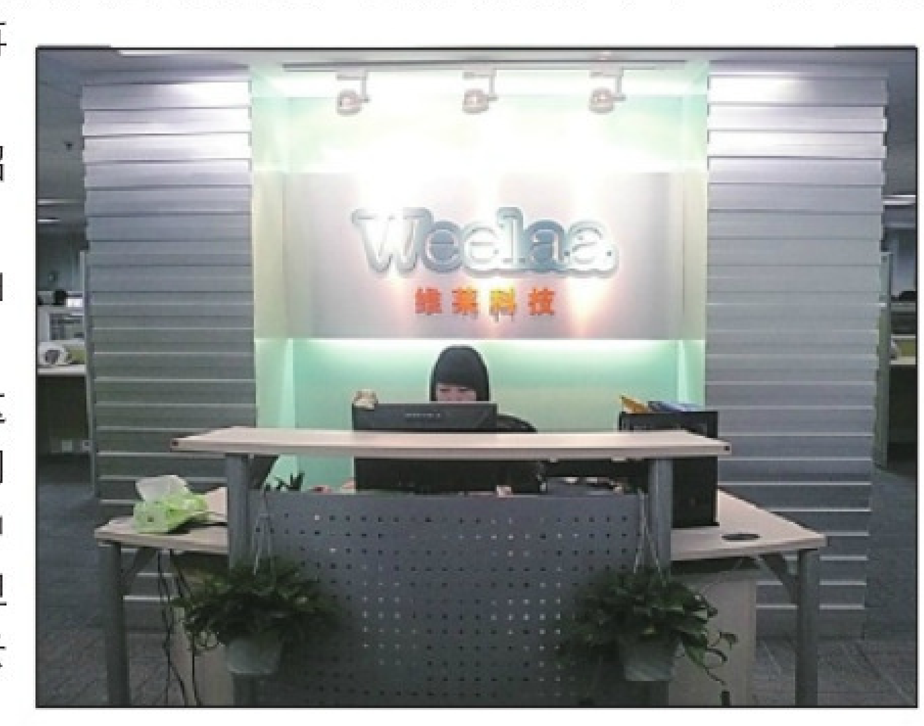
■本刊记者 冰河

不过，"服务器"+"客户端"的服务模式也并非完美。除了常见的受制于网络带宽和南北电信运营商分治的问题之外，随着游戏采用的图形技术提升，以及游戏内容架构的日益庞大，客户端对游戏本身以及玩家游戏体验的制约也越来越凸现出来。从前一张600MB的CD光盘就可以容纳下一个甚至两个网络游戏客户端，如今一张4.3GB的DVD光盘也未必能容纳下一个网络游戏的客户端了。即使托互联网之福，我们可以通过网络下载客户端，但是动辄几个GB乃至超过10GB的容量，也让玩家苦恼万分，更不要说随着游戏的升级而带来的客户端补丁了。你还记得当初《魔兽世界》的客户端有多大么？想不起来了吧？当初不过是4.8GB而已，不过如今那个文件夹已经长到了8.5GB。也许下一次升级之后它会升级到10G以上（面对"巫妖王"的来临，我们几乎可以说这是肯定的）。每次下载补丁漫长的等待，还有启动游戏时硬盘发出"咯吱咯吱"的声音，都让玩家头痛不已，这也是网络游戏玩家不得不承受的烦恼。

因此，当"无端网游"这个概念被提出之后，无论是对于业界人士还是普通消费者来说都是一个惊喜。但随之而来的疑问，就是"无端网游"能持续多久？面对市场上庞大的MMORPG游戏和网页游戏的夹击竞争，同时兼备MMORPG和网页游戏特色的《云之秘境》，它的特色同时也是它的弱点。面对这些问题，所有人都想知道一个答案。本刊记者为此与《云之秘境》的制作运营方上海维莱科技有限公司取得了联系，负责运营的副总监刘峰向记者解答了这些疑问。

首先刘峰向记者确认了"兼具MMORPG网游和网页游戏特色"的说法。《云之秘境》在游戏的系统和操作上的确类似于传统的MMORPG网游，而采用的技术则与网页游戏更接近，即所谓"无端网游"。其实无端网游的难点有不少，但是在日新月异的技术更新面前，各个公司都有自己的一套技术。《云之秘境》认为，在客户端资源加载和数据安全性保证上是一个技术难点，不过这些问题都在设计之初就有所考虑，并一一化解了。《云之秘境》游戏客户端采用的Flash技术，众所周知是一种浏览器的插件，专门进行图形处理和一些网络数据传输。实质上它的表现力是很强大的，关键在于要针对其技术特色进行特别的设计和优化。《云之秘境》采用资源分布加载的发放，实现了相对流畅的用户体验，同时把关键数据并入服务器处理以保证数据安全。

作为游戏最直观的特色，《云之秘境》的画面采用2D横版手绘插画风格的形式以充分表现清山碧水、世外桃源的游戏地图。不过整个画面分主场景、前景、中景、背景多卷轴层次卷动表现，也能给玩家带来3D的视觉效果。而且这种技术也很好的再现了游戏中的各种地形如高山、地洞、树海、平原、天池、沼泽、瀑布。所有的场景、人物、物品、NPC类画面和造像都是由专业动画设计师量身手绘打造，即时生成和渲染的内容很少。这样做可以减少页面的运算量，同时也能充分体现游戏力求突出中国传统文化风格的设计初衷。但与普通网页游戏不同的是，《云之秘境》具有华丽的战斗特效，专业的战斗动作设计，搭配绚丽光影特效可以带给玩家真实的战斗体验，闪光、火焰、震动辅以高品质音效，这都让《云之秘境》更像一款MMORPG而不是简单静态的网页游戏。



维莱科技给人一种宁静踏实的印象



太牛了，居然要排队！游戏的红火程度难道和《魔兽世界》有一拼么？

其实很多人都对《云之秘境》究竟采用了怎样的技术来增强Flash画面的表现力感兴趣。根据刘峰的介绍，《云之秘境》采用的是一种被称之为AS3.0的脚本语言，全名是Action Script 3.0，它是Flash技术的脚本支持。由于FlashPlayer几乎安装


从画面看，游戏的风格有些酷似当年的《吞食天地》，战斗起来很爽利


游戏采用踩地雷的战斗方式，客观上有助于解决战斗规模对服务器运算的压力

到了所有的IE浏览器上，所以采用Flash做平台成为大多数无端网络游戏开发者的选择。AS3.0技术有着比其他Flash画面处理技术快10倍的处理速度。通过强大的技术创新，使《云之秘境》无需客户端便能体验到流畅爽快的画面效果。对比于其他同类游戏，从技术层面上说，很多基于Flex AS技术研发的产品，在表现层面（或者说客户端）上都受到各种制约，以至于画面的精美和流畅度上大打折扣。《云之秘境》之所以能将很多华丽动感的系统和场景画面展示给用户，这全归功于自主研发的一套核心设计系统，还有巧妙的实现手段。虽然其中详情不能在此细细解释，不过可以说正是这个系统让《云之秘境》脱颖而出，成为可以面对MMORPG网游和网页游戏双重竞争的作品。

除了强大的Flash画面处理技术外，《云之秘境》在其他方面的设计也有很显著地特色，以保证玩家在其中拥有独特完整的游戏体验。具体来说主要集中在以下几个方面。

1.媲美大片的战斗系统

战斗场景中，配合镜头角度的变化和跟踪体现出来的游戏战场表现独具风格。由于游戏中人物角色的一招一式都来自于专业的武术动作设计，搭配光影特效可以带来贴近真实的打击效果，配合闪光、火焰、震动特技和背景音效，可以表现出动作大片一样的感官效果。为了能够保证《云之秘境》中的战斗体验是前所未有的，游戏中还为数十种武器的上百个技能分别订制了不同的击打动作，要在画面上实现怎样的击打和杀伤效果可以由玩家自己选择。

2.设计严谨的界面操作

一款好的游戏必定是操作便捷和人性化的，《云之秘境》同样考虑到了这点，玩家可以采用全鼠标的方式来体验游戏，也可以配合键盘来提高游戏效率。除了在操作上的便捷，开发人员还将这个便捷扩展到了游戏的每个角落。例如可以使用数字小键盘快速的输入平时常用的道具和技能，快捷键"1"就代表了"你打到了什么材料？"这个短句，让聊天也变得轻松。如果想向朋友们展示装备，也可以按Ctrl鼠标点选一个物品图标，这样这件装备的详细信息就被展示到聊天系统中让其他玩家看见。这样的便捷设计在游戏的每个角落都有体现，或许这并不是独创，但对于游戏设计来说却是必不可少的态度。

3.泾渭分明的转职系统

相对于其他游戏丰富而庞大的游戏职业设计，《云之秘境》的职业只有战士、术师、游侠3个方向。这是根据战斗系统中"打击、防御和后勤支持"3个最基本结构要素设计的。但3个职业并不完全拘泥于这个结构。战士高物理攻击和防御配合高血量作为标准的Tank人选；术士兼具强大的法术攻击和后勤支持，游侠则依靠高命中、高闪避和高暴击兼具团队和独立作战能力。重要的是，这3个职业都可以选择不同的发展方向，使得队伍拥有各种组合和战斗方式，使得游戏具有更多的乐趣。

4.突破传统的副本系统

副本如今已经是所有网络游戏和必备的系统，在《云之秘境》的副本系统中，玩家不但能够享受到与一般地图不同的场景和敌人设计，而且每个怪物都有自己的视野，并有独特的AI。他们会伏击、合击、呼救、逃亡，让副本中的战斗充满挑战。当然探索副本带来的收获和成就，也是普通游戏场景不能比拟的。

不过尽管从内容上看《云之秘境》具有一个网络游戏所必备的所有成功要素，但不可回避的是目前网络游戏设计中的同质化现象非常严重，《云之秘境》在系统或玩法设计如果没有自己的创新，那么仅仅凭借以上的内容呢，并不足以留住进入游戏的玩家。对于这个问题，刘峰表示，相对于Web网页平台来说，《云之秘境》是一款在制作上有独特创新的产品，玩家可以通过浏览器直接体验到不逊色于其他客户端网游的游戏体验。这相对于普通MMORPG来说已经是不小的优势。在内容上，《云之秘境》的每一个系统也都有自己的创新，在保证使玩家能够简单清楚的了解各个系统的功能外，将可玩度提升到极致。比如变身功能，玩家可以通过击杀一些特殊的怪物或者其他的一些途径获得一种有意思的道具，现在叫它为"幻化珠"，角色装备该物品后，人物外貌会发生巨大的改变，绝对是引人注目的效果。此外，不同的"幻化珠"还对应了专有的技能，这些技能不仅拥有非常华丽的招式，还有非常厉害的效果。如果有幸拥有不同的"幻化珠"，那么在进行不同战斗中使用不同的选择会让玩家的游戏冒险获益不少。

尽管从目前获得的信息看，《云之秘境》具备了所有成功的要素，但在未投入运营之前，它需要面临的挑战还是很多的。根据记者得到的解释，游戏将采用免费运营的方式，让尽量多的玩家有机会进入体验。维莱科技会提供收费的道具和增值服务。不过面对这个目前业界流行的模式，刘峰表示《云之秘境》的收费服务系统也将进行针对性设计，以保证收费服务不会破坏游戏的平衡性和公众体验。毕竟游戏是一个虚拟社会，仅仅依靠金钱和道具，并不能保证整个世界的探索乐趣。P


游戏的画面很唯美

▶在线事件

《永恒之塔》杀气骤扬

中国网游界有个轮回现象，当这个轮回又到一个起点的时候，总会有一款优秀的网游上市，可以供大型战争公会去攻城掠地。一些服务器也因为这些优秀公会的加入而变得炙手可热，而这些名字也存在于一些真正热爱网游、热爱自己公会的玩家美好的记忆中，因为这里有战友比肩的情谊，这里有荣耀与梦想，这里有快意恩仇的畅快。当《永恒之塔》的名字展现在众多玩家面前时，SPEED神话、蹦蓝神殿、KOK灭世、荣耀……这些公会，再次装备停当，将带有自己的队伍，将公会名字的刀旗挥向阵前，刀锋现处杀气骤扬。

■安徽 牙牙


40级的下级守护神将


公测前一天命运之神实体战

现代化的网游战争

请不要小看网游公会之间的战争，虽然是在虚拟的游戏世界中角逐，这里的战争也是非常残酷、现实的，与现实中的战争并没有什么区别，这里也有情报收集、战略部署、部队调度、地形勘测、战术制定、外交等战争中常见的手段。举例来说，通常这些公会的嗅觉是非常灵敏的，一款好的网络游戏还在筹划期间，他们已经开始收集与之相关的信息了。当游戏在外服开测时，这些公会已经在有条不紊地安排自己的先锋部队进行测试，通常在国服未开之前，这些公会的先头部队就已经把这款游戏了解得差不多了。例如本次《永恒之塔》国服开始时，据笔者了解，如SPEED神话、珈蓝、FR魔鬼等公会已经安插自己的先锋部队去韩服进行情报收集的工作了。虽然目前游戏刚进入公测，各个公会只是在稳定地发展，不过论坛上的口水战、马甲战就已经提前打得不可开交了。最近一个最热门的新闻无疑是关于神话和KOK之间的。这是一个申明帖，楼主是以神话公会成员的身份发言，要求命运之神服务器中天族的公会不可以与KOK灭世公会结盟，否则如何如何……很多网友开始不满于SPEED神话的嚣张，跟帖十分热闹。由于对这些公会有较为深刻的了解，所以笔者并不会从事情的表面去看这件事。以笔者的经验来看，很可能会有以下的几种解释：第一种解释是这个帖并不是神话公会的人所发，而是由神话公会敌对关系的公会所发的，甚至就是命运服务器中天族的公会所发的，目的就是激起天族所有公会对神话公会的不满，从而起到提振士气、团结阵营的作用。另外一种解释就是本帖是由命运之神服务器与神话公会一个阵营的魔族公会中人帖出的，意在扰乱神话公会军心，给神话公会竖立更多敌人，说不定可以起到打压神话的作用。无论是哪种猜测，笔者个人都不是很倾向本帖是由神话公会所发，因为分析网游战争期间所发生的事件只有一个标准——那就是谁在事件中获利，而谁由在事件中受损，明显本次事件中神话公会是最为倒霉的一个。举这个例子，笔者意在说明其实网游战争是非常复杂的，光是在宣传上就有这样那样的战术，更别提在游戏中实际战斗了。

命运之神名将榜

现阶段游戏进程平缓，因为进驻各服务器的公会名单已经尘埃落定，如何选择服务器也是一件很有意思的事情。有的公会是世仇，必定会选择一个服务器，例如神话与KOK、DOD不死血战与追梦联盟等，所以让我们理清一下《永恒之塔》的服务器列表，顺便介绍一下出场双方的三围与特点。

命运之神服务器中天族阵营出战的有：KOK灭世、翼战皇朝、E时代；魔族出战的有SPEED神话、YOY永毅、火域凤凰、决战、唯尊、FR魔鬼。


有流星快许愿

天族中最为抢眼的要数老牌KOK灭世公会了。本次进驻游戏，KOK公会阵线拉得很开，在华东的三个服务


玩家第一次接触飞翔

器中都有军团进驻，当然KOK的主力灭世团自然是进驻了命运之神服务器，虽然实力很强大，但是公会领导人天书却非常低调，除了单方面透露公会有1000名成员进驻命运之神服务器外，对于笔者其他的追问一律选择不答，这也很符合他一贯沉稳的作风。另外，天族服务器中的翼战皇朝很值得各位玩家注意，江湖上盛传老牌的战争公会IMGOD改名后的战狂公会精英曾有人进驻该公会，不过经过笔者对于战狂公会负责人珊娜求证后，答案是否定的。

魔族中最抢眼的是SPEED神话公会，这是一个战斗力、公会管理、外交能力俱佳的大型战争公会，负责人烈火对游戏激情十足。值得关注的公会还有FR魔鬼，这也是一个战斗欲望很强的公会。不知道各位可曾记得《EVE》中被称为"68搅肉机"的那场大战，起因就是这个FR魔鬼公会，公会负责人魔鬼UU现时正率领成员高速成长中。另外，唯尊公会也是一个出入各大网游多年的老牌公会，这是一个号称为RMB军团的典型公会，公会成员多以熟男为主，虽然公会极其低调，公会管理相对较为松散，但是战斗实力卓越不俗。另外据小道消息传，神话公会与凤凰公会还可能发生政治联姻的情况。火域凤凰作为网游界中的女子网游公会，可能该公会战斗力并不是最犀利的，但是有着它不可比拟的优越性。命运之神服务器中所爆发的战斗自然会是特别精彩的，据点战还未开放，游戏中的骚扰战已经多点开花，点数之争已经拉开序幕，精彩不容错过。

黑暗之神名将榜

黑暗之神服务器天族阵营出战的有：珈蓝神殿、KOK风云团、创世、盛世唐朝、黑暗崛起；魔族出战的有：LOST圣域传说、荣耀公会、秦域公会、疯神军团、傲影、逆光之瞳、啸龙轩、7维空间。

天族中珈蓝神殿应该是领头羊，作为国内最大的以议会形式进行公会管理的网游公会，珈蓝最大的特点是并不以游戏战争为第一目的，他们所要寻求的是一个适合所有成员最大化娱乐的游戏。了解珈蓝公会的玩家一定知道珈蓝与KOK公会的渊源，网上也有很多议论，说珈蓝是KOK的附庸公会，当笔者向珈蓝公会长老极度贫血求证时，他告诉笔者珈蓝之所以在几款大型战争网游中都选择避开最热闹服务器的最大原因就是要摆脱这个问题，珈蓝需要一个证明自己实力的游戏，而《永恒之塔》则是最好的平台。不过本次服务器中依然有珈蓝兄弟会的身影，那就是KOK风云团。天族中还有一个公会的名字是笔者在《EVE》会战中所熟悉的，那就是盛世唐朝，该公会虽然有一定的实力，却还未在大型网游中打出精彩的战役。奇怪的是本次唐朝的主力并不是进驻本服，他们的说法是以精英打出公会的名声，而大部队在较冷的服务器中茁壮发展。天族中的创世公会走的也是精英团的路线，游戏初期排名靠前的不少玩家都是这个公会的。

魔族中的7维空间公会是一个很有爆点的公会，这是一个新兴公会，其主要成员是从神的赠礼公会中出走的3个精英军团。这是一个高层集权的公会，负责人叫凌乱舞步，此人思考问题的方式非常有趣，是位谋算较深之人，不过他的战略在现阶段还不能列于纸页之上，各位看官需要耐心等待。啸龙轩公会是一个笔者不熟悉的公会，虽然名不见经传，但是魔族排行榜却屡见这个公会成员的名单，笔者个人认为这是一匹即将杀出的黑马。当然荣耀、秦域公会的实力也是不容小看的，这个服务器的战斗个人认为绝对精彩，因为天族的成员单兵实力强，而魔族的成员人数海量。

新鲜战报

相信了解游戏的玩家都知道，据点战还未开放的现阶段，深渊刷的欧比斯点数并不能说明什么问题，大型战斗还未开始，而时光间隙所开放的天、魔族之间的小部队遭遇战却十分频繁，在锻炼部队作战能力的同时，如果完成潜入任务还会获得丰厚的奖励。个人认为《永恒之塔》中PvP的形态设计非常好，由任务引导主动制造两族间的争斗，这是游戏一个精彩的卖点。

另外通报一下服务器中经济情况的走势，以命运之神为例，服务器初期的兑换率为2.7元人民币：10 000G，物价指数较高，这也是遭遇战较少发生的原因，因为复活石的价格确实不菲。以笔者的经验来看，在众多的战争网游中，控制服务器内经济的公会势必会掌控游戏的进程，《EVE》中神话胜利最基本的原因就是控制住了服务器内的经济发展，控制服务器CPI指数与货币总量也是现代网游战争中极为重要的一环。

精彩的大战是笔者所期待的，而杀气渐重的服务器中各公会将会一展风采，谁可以横刀立马，将自己公会的帅旗树于服务器的中央笔者并不知道，也不是特别关心，但是战斗的精彩过程是绝对不容错过的。

后期还将陆续推出《永恒之塔》中的公会战报道，敬请关注。


侦察者的姿势依稀让人想起《天堂2》



深渊的故事


满天星光下的《永恒之塔》

▶快言快语

民族网游那些事

民族网游与国产网游还是有一定区别的。民族网游，广义上来说可以认为是产生于中国本土游戏开发商的网络游戏，从这个层面上讲是可以等同于国产网游的；而狭义上讲则是在广义范畴的基础上，特指贯穿中国几千年文明历史，浸透了儒道等百家思想，以神话故事、历史传奇或是武侠小说为背景，以侠义精神为主线的，具有中国特有的文化内涵和风格的网络游戏。民族网游的内涵和基础是民族文化，也只有中国的民族网游可以尽情吸收五千年连绵不断的民族文化精髓。

■湖北 布列瑟农

混沌未成（2000年以前）



作为欧洲知名的三大传统角色扮演游戏之一的《网络创世纪》至今仍在欧美拥有大量的狂热爱好者

在中国内地，虽然第一款图形界面的网游《网络创世纪》（UO）出现在1998年，但国内主流网游群体的兴起却始于2000年以后。由于早期内地的网络游戏大都是国内运营商代理的国外公司开发的游戏，因而中国内地的网络游戏风格大都是延续植根于日式或美式单机游戏的风格传统，即追求爽快的打击感和简易的操作，虽然有强烈的科幻色彩，但角色属性、人物设定则较为简单。最典型的如影响中国一代网络游戏玩家的韩系网游《热血传奇》，它几乎架空了世界观方面的东西，没有所谓的主线剧情和明晰的角色背景设定，“战士、道士、魔法师、红药、蓝药设定足矣”，然而这款创造了同时在线玩家达到50万人传奇的网游，自始至终吸引玩家的元素只是可以暂称为“纯粹网游文化”的精髓——打怪、升级和征服其他玩家，此外无它。此时，受中国传统文化熏陶的国内玩家跟风似地选择此类网游绝对不是单纯的喜爱这种“纯粹的网络游戏文化”，更深层次的原因是在网络交互性迫使下，无力也无法选择，毕竟依托于国内玩家所熟知的单机游戏世界观体系的民族网游产业还没有崭露头角。在国外网游界群雄逐鹿的时候，中国的网游经济才刚刚萌芽，用不恰当的比喻，当时的状况类似于网游界的“侵华战争”，国内外双方在技术、资本、经验方面相差悬殊，民族网游根本没有几款，更不用妄谈站住阵脚了。像可以认为是民族网游最早开路先锋2000年智冠公司发行的网络游戏《网络三国》，尽管极其有民族理念与特色（比如声望系统、官阶系统、结拜系统、擂台系统以及可以与历史人物对话等），但在与同时代的国外网游（如《万王之王》）竞争中最终还是输在技术素质与表现上，众多的游戏Bug以及网络问题最终将这款开山之作送上了断头台。

民族网游第一次受到强烈刺激是在2001年互联网泡沫经济中，在瞬间雪崩的互联网经济中，只有联众游戏以17万用户同时在线、2000万注册用户的规模成为当时世界最大的在线游戏网站，这逆流而上的奇迹对网络从业者的观念造成了强烈冲击。然而相对于巨大的技术差距，大多数的从业者还是望而却步，正当大家为民族网游第一次真正意义上的冲动渐渐平息而感到失望的时候，2001年盛大网络代理《热血传奇》的成功，从某种程度上再次为民族网游的发展推波助澜。盛大的影响倒不是网游文化层面的，其意义更主要在于使得中国的游戏厂家认识到网游经济的巨大力量，陈天桥经营的盛大网络从面临破产到一跃成为网络界的新贵，这对众多还在为争夺单机市场寸土而头破血流的游戏开发者、软件开发商乃至所有的网络从业者而言，都是当头棒喝。于是，民族网游的势头又一次因为经济利益的刺激而奋起。

小荷才露尖尖角（2001年～2003年）

2001年～2003年，是民族网游初步发展的阶段，值得注意的是，这时大多数的公司依旧延续盛大的老路子——代理游戏以获得经济回报，并没有触及到独立开发的层面，虽然有像网易2001年的《大话西游Online》这种对民族网游发展有着里程碑式的作品的产生，但这类产品太少了，因而全面来看只能说是民族网游还处在萌芽期。



民族网游的代表之一《轩辕剑Online》

2003年则发生了民族网游史上影响极大的两件事情，使得2003年成为民族网游发展史上的重要转折点。第一件事是在2003年上半年，盛大和韩国开发商Actoz因《传奇》私服事件、分成费用拖欠而引起纠纷。这次纠

纷的影响远远不止于盛大，整个中国网游界都受到巨大震动。因为通过那次纠纷，国内游戏代理商认识到，正是因为缺乏核心技术而受制于人，正是因为受制于人而要把大部分利润拱手相让，中国网游界之前所做的只不过是在为他人作嫁衣。在纠纷过后，包括盛大在内的众多游戏厂商开始决心研发自己的网络游戏，真正开始民族网游的振兴之路，此事件也成为民族网游振兴的标志事件。第二件事则是2003年9月作为真正完全意义上民族网游的标志作品《剑侠情缘网络版》的上市发行。

说到民族网游，不得不说到《剑侠情缘网络版》。金山公司凭借此款民族网游擎旗制作，奠定了其在民族网游界的领跑地位，并实现了从单机市场到网络市场的成功转型。《剑侠情缘网络版》源自金山公司旗下西山居游戏工作室同名单机游戏系列（此系列也和“仙剑”系列、“轩辕剑”系列并称为中国单机游戏的“三剑”），因为它根基于单机游戏，而单机游戏是有完整的世界观的，因而其内容体系十分完整而详实，且根植于中国侠文化和历史传统，其设定的12门派等皆取自中国历史故事和传奇小说，人物对白、人物设计也浸透了佛道儒思想，因而称为“民族网游界的典型代表”。

正如有人所点评的“《剑侠情缘Online》不仅是西山居所创造的一个现代成人童话，更是中国‘侠’文化借助游戏这个载体的完美体现。”《剑侠情缘Online》的风行证明了民族网游的强大实力，使得网游界建立了对发展独立民族网游的信心，因而也是民族网游发展史上浓墨重彩的一笔。

网游流行中国风（2004年~2007年）

2004年～2007年是民族网游高速发展的一个阶段。在积蓄了一段时期的力量后，民族网游终于迎来了第一个发展高峰期。仅2004年就出现了诸如《侠义道》《英雄年代》《互动武侠》《梦幻西游》等近40款民族网游，姑且不看其运营情况，单单从数量上已经没有人能够否认一个事实——那就是民族网游发展的黄金期到了。

民族网游发展的过程，既是本土网游资本运作、技术条件、网游理念走向成熟的过程，也是民族文化与网游经济趋向融合的过程，更是国产网游实现创新与突破的过程。在这几年里，民族网游的面貌焕然一新，“创新”“文化”成为与民族网游最为贴近的词汇。许多本土网游公司不再局限于传统民族网游的框架，而是有所突破的开发新系统，如《侠义道》的“穴道”系统，《轩辕剑Online》的网游与单机形式相结合的“单人副本”系统等，这些形式上的创新使得民族网游锐意进取的气息更加浓厚，也让越来越多的国内玩家对民族网游更加充满信心和期待。同时，政府实施的“民族网游工程”也对民族网游的发展起到了不可估量的推动作用。2005年，民族网游的市场占有率已达60%以上，民族原创网游已经成为产业发展的主导力量。

据不完全统计，2006年原创民族网络游戏实际销售收入为42.4亿元人民币，占全部网络游戏总收入的64.8%，继续占据中国游戏市场的主导地位。截止到2007年底，民族网游数量在270款左右，占所有网游的75%。

此阶段，中国民族网游进入全胜时期。与此同时，中国的民族网游理念也逐渐传到国外，例如韩国网游《十二之天》开始借鉴中国的武侠门派理念和侠义精神，从而给韩国玩家奉献了一道美味的中国大餐。不过应该看到，这时期的民族网游输出也仅仅是局限于理念层面的，因而这一阶段是民族网游“闭关锁国”的松动时期。

看未来的环球，必有我民族网游的新天地（2008年~？）

2008年是民族网游发展的又一转折点，在这一年民族网游真正意义上的走出了国门，获得了新的发展空间。

虽然早在2006年，《完美世界》便首次出口日本，并获得200万美元的签约金，但全面的民族网游走出去的战略始于2008年。有关文章称，2008年在实体产业出口普遍紧缩的形势下，中国总计有15家网络游戏企业自主研发的33款网络游戏作品进入海外市场，覆盖北美、欧洲、日本、韩国及东南亚等40多个国家和地区，依托2008年奥运会所带来的中国热，建立在中华文化基础上的、自主研发的中国网游进军海外成果显著，实现年销售收入超过1亿美元，比2007年增长了28.6%。

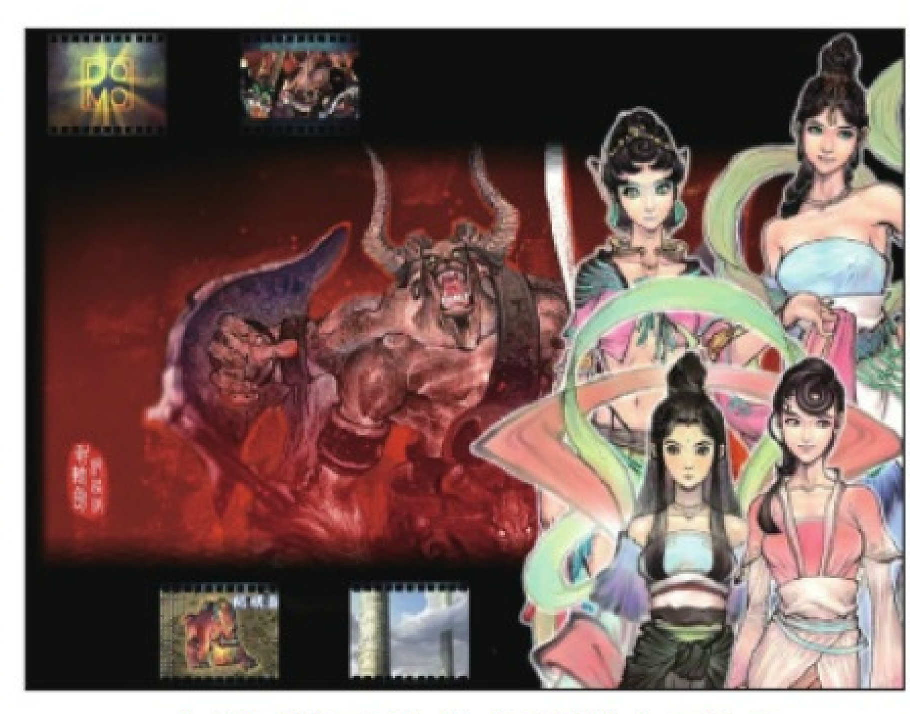
而导致这一情况出现的根本原因是网游企业在海外出口的路线之争。金山的海外路线以东南亚为主，那些地区本土网络游戏还不发达，竞争力较弱，加上对中国文化的认同感较强，也相对容易成功。而完美时空的海外路线以日本、美国和欧洲等为主，那些地区的玩家对中国文化缺乏了解，加上其游戏研发整体水平较高，出现阶段性的挫折并不奇怪。而这些也同样会对那些新兴的网游公司进军海外市场造成影响，如果没有强有力的资金保障和有实力的当地运营合作伙伴支撑，实力相对薄弱的新兴网游企业进军海外之路并不乐观。

民族网游也应该是民族的骄傲！

民族网游的出口与民族文化的海外推广是分不开的。民族网游的出口归根到底还是民族文化的输出，而民族文化在网络交互性的发展中也需要民族网游这一平台来推广。毋庸置疑，中华文化对国外玩家的吸引力是巨大的，这也恰恰是民族网游最大的优势和卖点。他们需要《魔兽争霸》的魔幻史诗，内心也渴望东方文明的瑰丽神奇，而民族网游的出口恰恰满足了他们。民族网游有理由走出去而且应走得更好，我们有理由相信民族网游会在世界舞台上走得更远、更好。P



盛大的《热血传奇》的确成为一代传奇



由壁纸就可看出游戏浓浓的中国特色

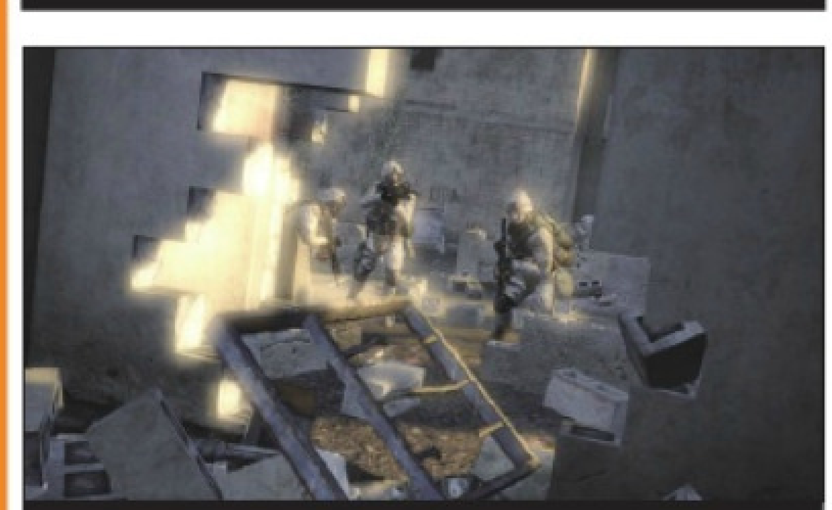
费卢杰战记



类型：战术射击
制作：Atomic Games
发行：Konami
上市日期：2009年6月
期待度：★★★

□北京 路采花

Six Days in Fallujah


破墙攻击是巷战的主要迂回手段


武装分子隐藏在黑暗之中试图伏击敌人

再现费卢杰之战

也许是因为美军入侵伊拉克的非正义性，至今还鲜有以这场战争为主题的游戏，大多数以中东“反恐战争”为主题的动作射击游戏，都是拿架空背景打擦边球罢了。在4月Konami的新作发布会上，一款以2004年第二次费卢杰之战为主题的作品进入了我们的视线，它就是《费卢杰战记》（以下简称SDIF）。这是一款基于越肩视角、贴墙掩护和小队控制玩法的战术射击类游戏，与《幽灵行动——尖锋战士》在Xbox 360上发布过的两款作品非常类似，但更强调战术性，因为制作组已经明确表示在主角被火力压制的情况下，探身射击的举动只能导致中弹身亡一种下场。游戏的重点是再现信息化军备时代的城市巷战体验，包括空地重火力引导、破门室内清除等在同题材游戏中着墨不多的要素，也会成为这场用数字化互动方式再现的费卢杰之战的重心所在。

没有作战定式的巷战游戏

战术射击游戏的固定战斗套路是一队士兵火力牵制，另一队士兵侧翼包抄的玩法，应该说这种“砧板＋大锤”式的打法，是自从线膛枪投入大规模运用以来步兵的教科书式战术。但在游戏里，关卡已经为玩家“安排”好了用于实现这种打法的地形，只要能够合理运用场景中的掩蔽物，就能将敌人各个击破，显得相当的公式化。在SDIF中，制作组希望借这款真正意义上实现全部场景可破坏的引擎，实现更为动态化的巷战策略体验。

制作组将游戏的场景拿用“乐高砖”（单块乐高积木）堆砌而成的建筑物模型进行了比喻，这一技术上的优势，可以让玩家不必拘泥于场景中的固定战术路线，而以破墙越障的方式，从人工建筑群中开出无数个突破口，对敌人最为薄弱的位置以致命攻击。

在此次的旧金山发布会上，制作组演示了一个攻击武装分子盘踞房屋的作战行动。玩家可以像《彩虹六号——维加斯》那样选择依靠掩体、闪光弹和手雷这“老三样”进行正面突破，但难度更大。另一种由制作组演示的战术中，A队和B队从房屋的两侧同时炸开了一个口子，然后迅速攻入，将惊魂未定的武装分子赶到了街道上，被早已经埋伏在屋顶的C队全数射杀。除了破墙以外，还有更为多样化的战术等待着玩家的发掘，比如从邻近房屋的屋顶登上目标房屋，然后自上而下攻击，将武装者赶到大街上，由其他组负责消灭。

由于掩体的“乐高积木”特性，游戏除了沙袋、树木这样的掩体很不牢靠以外，也不会出现可以承受重武器攻击的隐蔽物，因此游戏中不可能出现刀枪不入的永久性掩体，“蹲点”之后对敌人挨个点名式的打法也自然是行不通了。一旦敌人发现目前使用的枪械对玩家造成伤害，就会调来RPG一类的支援火力，甚至就连爆炸后造成的碎片，也会像弹片一样对玩家及其队友造成伤害。P


这是一款以真实战例为背景的战术射击游戏

但丁地狱

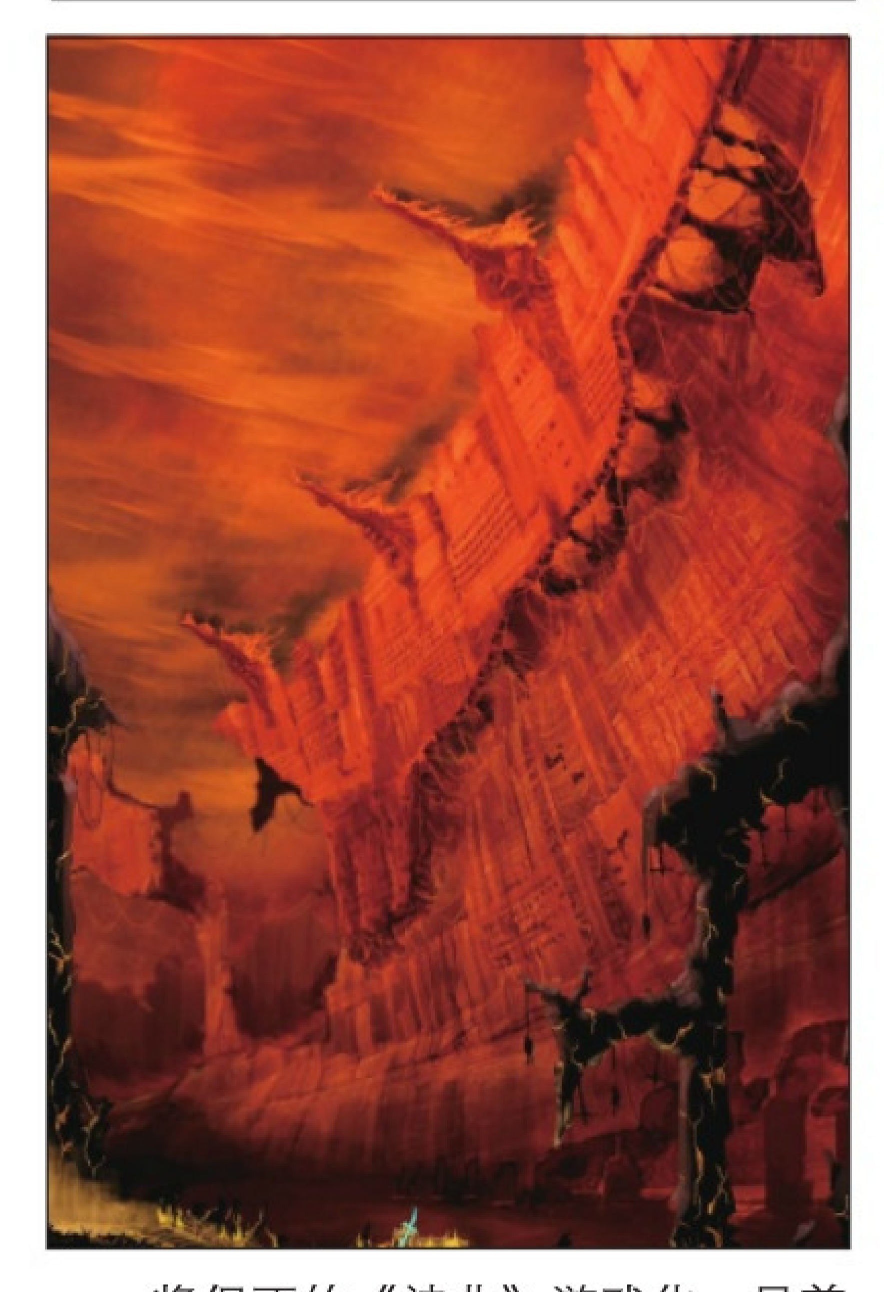


制作：EA Redwood Shores
发行：美国艺电
类型：动作冒险
上市日期：2010年
推荐度：★★★★☆

■天津 苏苏



Dante's Inferno



将但丁的《神曲》游戏化，目前最为成功的莫过于CAPCOM的《鬼泣》系列，当然，目前发售的四部DMC作品仅仅选取原著的一些人物关系以及部分素材为自己的世界观设定服务。来自Redwood Shores的《但丁地狱》（以下简称DI）是一款野心极大的作品，号称“以虚拟互动手法还原原著对地狱生动与骇人的描绘”，而Redwood Shores工作室的上一个作品《死亡空间》，其恐怖造势手法已经征服了每一个动作冒险游戏爱好者的心。但“不幸”的是，DI的开发组并非是开发《死亡空间》的原班人马，考虑到游戏的信息才刚刚公布，而DI的预计发售日期要到一年以后，相信有足够的时间留给制作组去打造最为惊骇的地狱世界。



地狱犬的样子更加邪恶与丑陋

更为黑暗压抑的《战神》

从目前得到的情报来看，DI的动作系统可以算作是《战神》的地狱版演绎，但丁的基本武器是一把死神镰刀，可以近战，也可以用回旋方式进行远程大范围攻击，这简直就是奎托斯的招牌武器——混沌之刃的翻版了。招式的组合方式，同样使用了“轻攻击连打＋重攻击终结”的方式。很显然，随着流程的延续，但丁会得到更多的主武器，但死神镰刀的主打作用不会被替代。目前出现的副武器是一枚十字架，根据演示用的PS3版的情况来看，R2类似于《鬼泣》中的举枪键，食指按住后拇指按下三角键，十字架会对正面敌人进行小范围的吹飞攻击，方块键则会进行全方位的震荡攻击，显然十字架不可能无限制的使用。L2键为防御键，在完美防御（敌人攻击形成的一瞬间按住防御键）敌人之后，可以对其实施致命一击。R1键可以让但丁和物品互动。L1键则是魔法释放键，需要玩家事先在十字键中选择好对应的魔法。圆圈键的用途是抓住敌人，在空中连击过程中用处极大。



游戏的流程将会是解谜与动作的结合体

《神曲》中对地狱结构的描绘

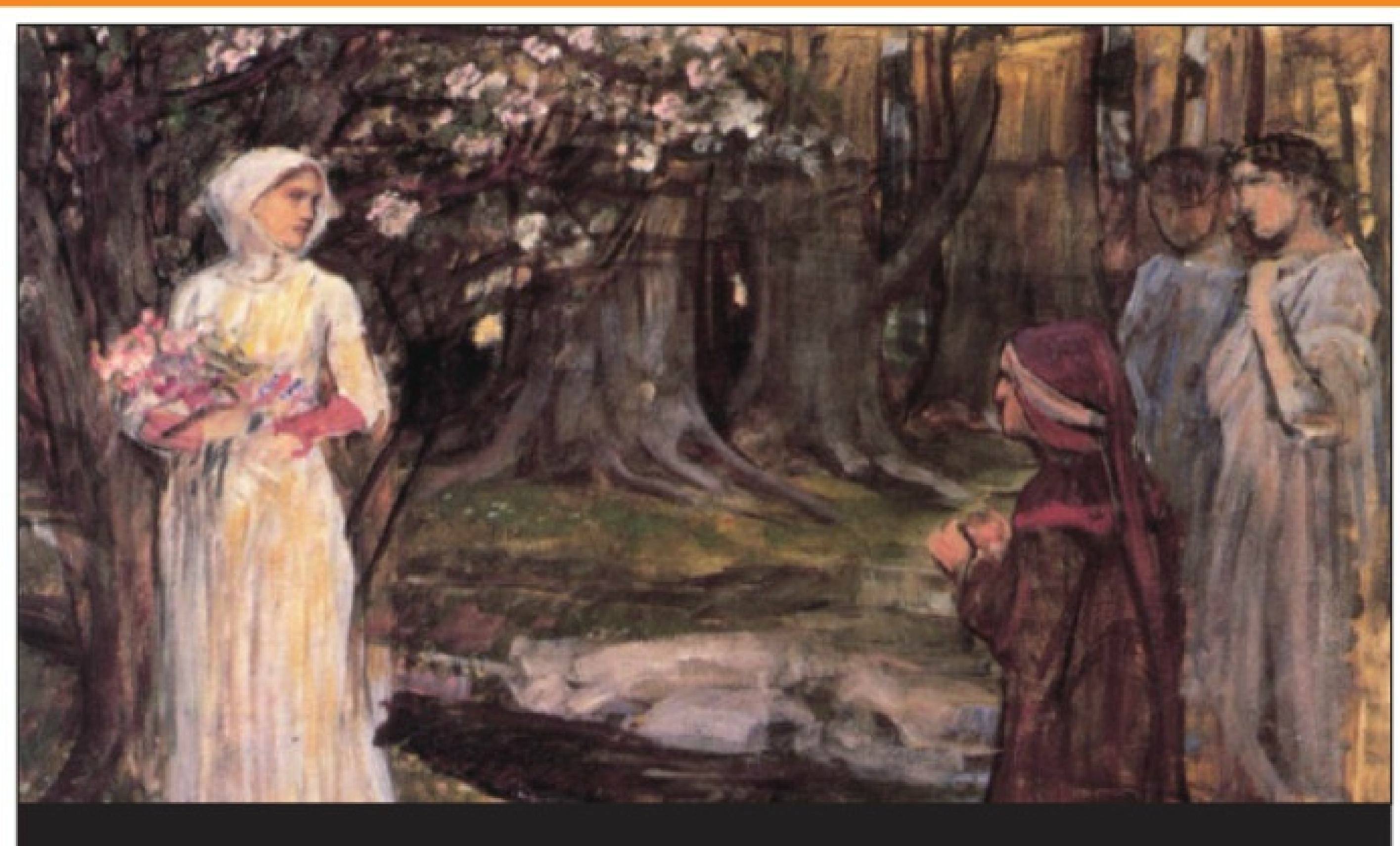
世界观构造

DI基本依照《神曲》中对地狱的描绘设计关



大小怪物齐登场

卡和场景，包括诗篇中出现的人物，如但丁苦苦追寻的恋人贝崔丝、带领但丁游历地狱的古罗马诗人维杰尔，以及在游戏中扮演大反派的路西法。《神曲》作为对地狱描绘最生动形象的文学作品之一，已经为制作组对各种怪物的塑造提供了现成的范本，制作人Jonathan Knight表示，包括米诺斯国王（King Minos）、地狱犬（Cerberus）等大家耳熟能详的怪物，都将以我们所熟悉的面目登场。同时，为了让玩家有更多的怪物作为暴力的发泄对象，制作组还从希腊神话中引入了一些怪物，此外还有“原创品种”的登场。



但丁与贝崔丝的会面，游戏中可不会这样浪漫

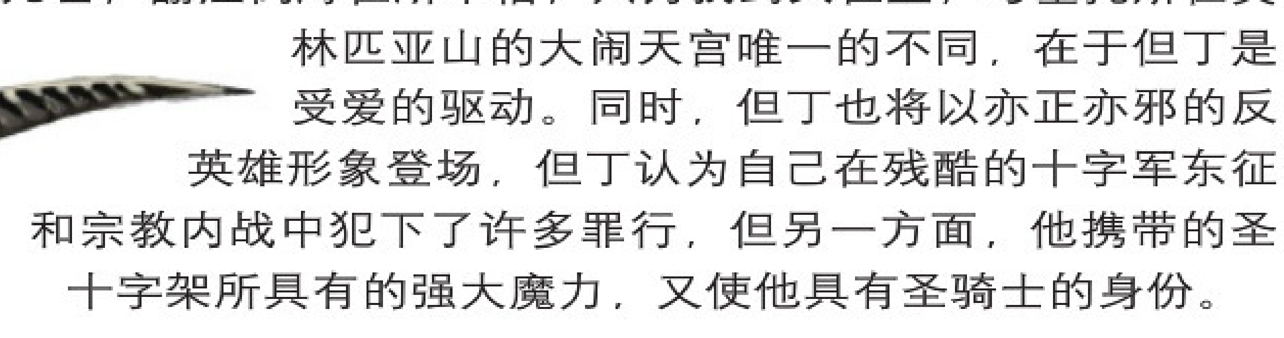
死亡、罪孽、诅咒和惩罚，是伴随整个游戏流程的四大主题。让但丁进入更深的地狱，上述四大主题的表现也将更为深刻。尽管游戏的战斗方式参考了《战神》的设计，但在流程表现方式上，二者截然不同。生命的过程是不确定的，即便是死后，依然充满变数。在生前所犯下的罪孽，死后会受到惩罚，这是宗教的基本观点之一，也是游戏的设计。冒险过程中，玩家会遇到各种各样在地狱中接受惩罚的著名历史人物，但丁可以选择吸收或者解放他们的灵魂，前者实现的方法是同他们进行Boss战，而后者的方法则是击败看守他们怪物。灵魂吸收可以增加自身的物理属性（如防御力、攻击力），而引导他们升入天堂，则能获得圣光，获得提供各种魔法攻击的能量。



游戏目前展示的截图，画面质量并不理想

《神曲》以但丁的第一人称方式叙述了他在地狱的见闻，并不以戏剧冲突和暴力渲染见长。为了能使其更符合动作冒险游戏的表现方式，游戏将强化路西法作为大反派的戏份（原著中的但丁更类似与一个地狱过客，与包括路西法在内的所有角色都没有太多瓜葛），从一开始，将贝崔丝绑架进地狱的，就是这位撒旦之王，但丁与他的仇恨，也是贯穿这部互动版神曲的主线。另一个做法是游戏的叙事方式，考虑到这是一款动作游戏，而不是文学作品，原著的诗句干脆借登场人物之口原文道出。

另一个与原著出入较大的地方就是但丁的形象。在一款ACT游戏中出现一个吟游诗人式的主角，显然是非常雷人的设计。为此，制作组再次从《战神》中人挡杀人、佛挡杀佛的“奎爷”身上找到了灵感，这位仁兄为熄灭心中的仇恨之火，没有任何顾忌地踏上向众神挑战之路。DI中的但丁为了心爱的女人，只身踏入地狱挑战死亡，翻江倒海在所不惜，只为找到贝崔丝，与奎托斯在奥林匹亚山的大闹天宫唯一的不同，在于但丁是受爱的驱动。同时，但丁也将以亦正亦邪的反英雄形象登场，但丁认为自己在残酷的十字军东征和宗教内战中犯下了许多罪行，但另一方面，他携带的圣十字架所具有的强大魔力，又使他具有圣骑士的身份。





游戏早期演示

此次制作组公布的演示，涵盖了开篇动画了前5个关卡，均发生在Libmo地狱（Libmo在《神曲》中位于整个地狱的最外层）。开篇动画显示，DI的故事发生在1191年，但丁在一片森林中迷失了方向。接下来，插入了但丁的两个闪回画面：但丁挑战死神，并得到了它的镰刀。第二个闪回中，从远征回到家的但丁，看到了家中的零乱和仆人的尸体，他推开房间的门，发现心爱的贝崔丝惨死在床上，尸体上方贝崔丝的灵魂，向但丁讲述了一切。随后出现的路西法，将贝崔丝拽入了地狱。镜头回到了森林中的但丁，迷茫中的他受到了古罗马诗人维杰尔的指引，从而找到了地狱的入口，开始了一场挑战死亡的战争。

但丁与我们所熟知的形象有很大不同



在天主教的理论中，七层地狱象征七宗罪，向上爬一层，就会清除自己的一项罪孽，直到升入天堂。游戏中的但丁恰恰是反其道而行之，从人间沿最外层的Libmo逆向突入。由于DI对但丁的反英雄设定，每经过一层地狱，但丁的罪就被解脱一种，整个地狱冒险，也是但丁的自我救赎之路，那些曾经在战场上被他杀死的人，也会作为强劲的对手，阻止他靠近路西法。

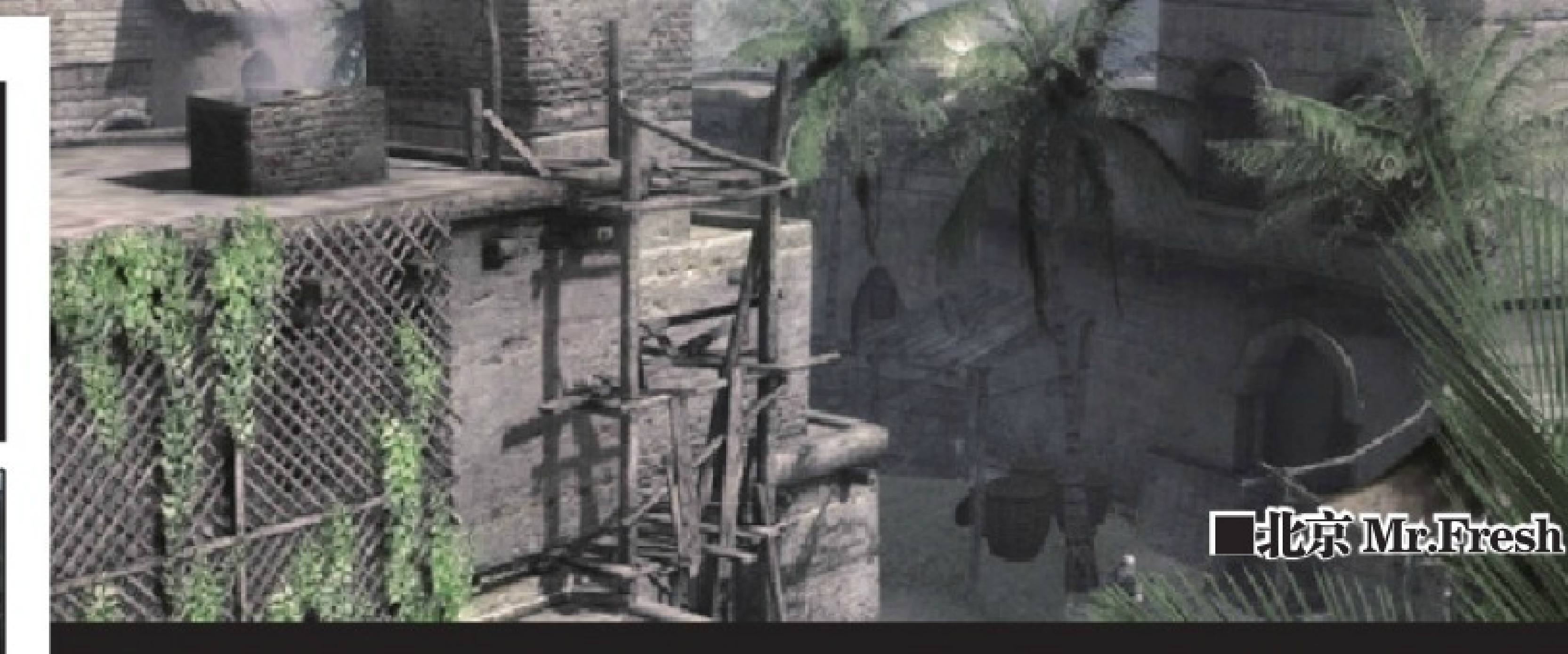
两个世界 诱惑



类型：角色扮演
制作：Reality Pump
发行：SouthPeak
上市日期：2009年第三季度
推荐度：★★★☆



包含东方文化的气息的宅邸，似乎隐藏着什么危机



■北京 Mr.Fresh

Two Worlds：The Temptation

《两个世界》（Two Worlds）是Reality Pump在2007年推出的魔幻风格RPG。《两个世界》和过去诸多的"世界"们一样，讲述的都是人类、精灵、矮人和兽人打架的故事。需要注意的是，虽然标题为《两个世界》，其实在游戏中只有一块叫Antaloor的大陆，但是随着游戏的进行，玩家选择帮助的势力方不同将会导致大陆走向不同的未来，甚至会改变部分游戏中的世界环境，这也就是游戏想要表达的主题。

《两个世界》是一款贬褒不一的游戏，因为它具有华丽的静态视觉特效但动起来会显得有些僵硬、构造了庞大的魔幻世界但存在着不少重复场景、号称富有智慧的NPC但只要一战斗就会发现它们有多木讷。不过复杂的技能体系、丰富的分支任务和高自由度的游戏方式等方面倒基本属实，游戏还支持多人连线，可惜并没有太多的互动成分。此外在游戏中时常出现Bug，影响玩家的整体游戏感受。但就动作类RPG发展至今，《两个世界》以其合理的硬件要求、丰富的游戏内容，也可以算得上是可以一玩的游戏。

鉴于《两个世界》不愠不火的表现，在2008年开发组就公布了这款《两个世界——诱惑》，虽然看起来很像是个升级版资料片，但官方宣称本作将与《两个世界》有很大不同，可以算得上是一部正统续作。在2008年的E3展上，官方还公布了一些游戏图片和细节，就公布的图像与介绍上看，开发组正试图弥补前作的缺陷，进一步完善这款游戏并形成系列。游戏的正式发布日期放在本年度的第三季。

现在开发组也不愿对《两个世界》的那些遗憾多提，他们正尝试通过更大的努力，用更加丰富的游戏内容来满足玩家对于这个开放式RPG世界的需要。对于任何一款游戏来说，优秀的画面都是必须的。开发组针对本作开发了新的引擎，虽然目前还存在一些不完善的细节，但是画面水平已经上了一个台阶。仅从丛林的画面表现来说，已经有了很逼真的效果。而动态和脸部纹理则延续自初作的设计，希望能演绎得更为出色。

《两个世界——诱惑》延续了前作发生的故事，玩家开始新的旅程，按照"规矩"，妹妹又被敌人囚禁，而他又是一穷二白，遗忘了以前所学的技能，一切从头开始。游戏包含了大概10～12小时的主线任务，同时延伸至50小时的支线任务，足够满足玩家的胃口。当你完成游戏后，你将可以回去重新完成那些支线任务，相信这点肯定会受到追求完美的玩家欢迎。而主线故事则是包含了对第一作若干事情真相的探索。开发组宣称Antaloor大陆将有60平方公里，并且仍在不断扩张。



潮湿的洞穴中岩石和青苔的图像效果很真实，似乎可以听见流水声

由于新作采用了全新的引擎，游戏的画面得到了很大的强化。丰富的光线和独特的氛围效果营造出来一个真实感觉的游戏世界：黑暗的洞穴、复杂的沼泽地带、惊险的丛林，这一切都让玩家如梦如幻。在游戏中探索，无论是丛林中那一片绿色的苔藓还是堤边看着泉



午后山地小屋，在旁边的巨石上还有巨型昆虫盘踞



注意逼真的植物模型和地面细节，以及怪物和地面上的阴影效果

水涌动着流出或是清晨中朦胧的阳光，都给玩家一种真实的视觉感受，使得玩家仿佛置身于Antaloor的大陆探险驰骋。游戏的音效也得到了提升，前作被人诟病的武器音效得到了改良，探险过程中，音效配合游戏的场景加强临场感，而你发出的声音可能会引来恐怖的死亡骑士或者未知的野生动物。

续作继承了第一作受好评的要素，游戏在魔法和技能上大幅强化，同时保留了炼金要素，武器叠加系统也得到了保留，使得游戏中MF的过程变得更有价值、更富有乐趣。全新的地下城和洞穴系统则让玩家对Antaloor大陆有了更深的了解，置身其中让玩家感觉到危机重重，但是获得强力武器、稀有的魔法宝石的可能则让探险充满了吸引力。另外水晶强化系统也得到了加强，本作中只要拥有相应的天赋就可以拆下水晶将之与别的装备合成，不用担心辛苦收集制作的魔法武器会随游戏进程而失去作用。



阳光刺破笼罩森林的乌云却没有驱散迷雾

动作强化是本作又一特点，玩家可以实现打倒敌人或利用道具爬到山上等动作了，如果你能爬上一个较高的山坡，展现在你眼前的将是全新的视野。而利用斜坡爬上高处，沿着横梁或者在屋顶上可以匍匐前进，同时还可以利用一些建筑特点爬上爬下，这样说起来有点像《刺客信条》或者是MGS系列，相信这种拟真的动作模式越来越成为主流游戏的标准之一。

《两个世界》系列卖点就是它无限的自由度，在游戏中玩家任何一个小小的动作都可能引起周围NPC，甚至敌人的态度变化。如果你对《两个世界》还算满意或抱有期待的话，不妨尝试一下《两个世界——诱惑》。P

清新纯粹的游戏乐趣
《植物大战丧尸》



■北京 JUMP

Plants vs Zombies

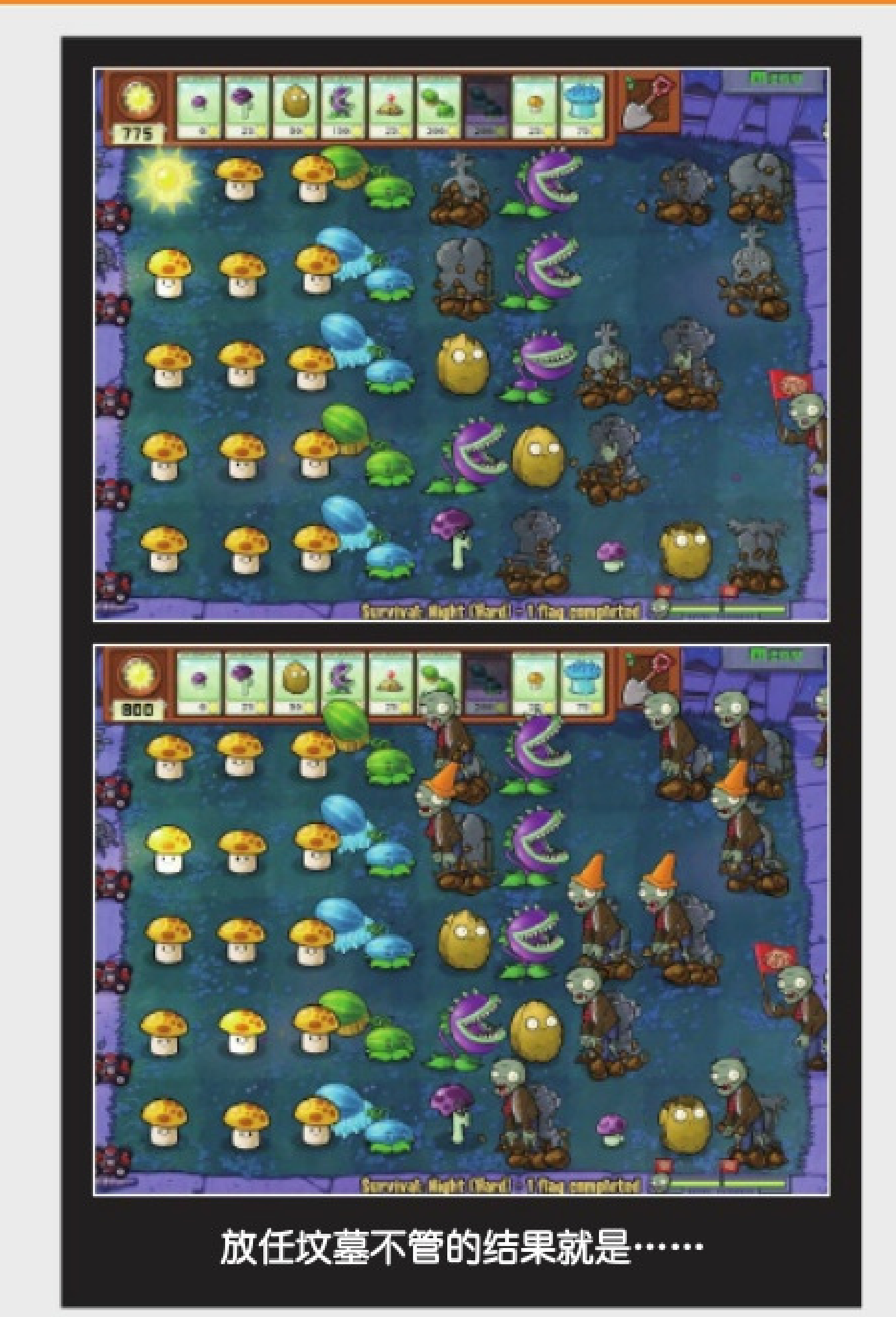
类型： 益智
制作： Popcap Games
发行： Popcap Games
系统配置要求：
操作系统： Windows 2000/XP/Vista
CPU： 1.2GHz Processor
内存： 512MB
显卡： 128MB
声卡： DirectX 8
硬盘空间： 1GB
推荐度： ★★★★☆

丧尸再一次入侵了！他们在庭院里散步，在泳池里游泳，甚至爬上了你的屋顶。这不是《生化危机》，你没有矫健的身手，也没有沙漠之鹰能帮助你抵御这些一瘸一拐的丑八怪，只有这些神奇的植物能够使你免于灾难：从喷射扁豆到仙人掌，从黄油玉米到冰冻西瓜，甚至还有食人花。它们在你的庭院里筑成了坚固的防线，让那些恶心的僵尸无法伤你分毫。

《植物大战丧尸》是开发过《祖玛》《宝石迷情》《威尼斯》等经典游戏的超强制作组Popcap Games的最新力作。从游戏形式上说，《植物大战丧尸》是一款典型的塔防类游戏：种植不同类型的植物来防守各式各样的丧尸入侵。阳光是唯一的资源——它们会自己从天上掉下来，无穷无尽。当然，玩家也可以靠种植向日葵



这些植物就是你的武器


放任坟墓不管的结果就是……


用厄运蘑菇热情地招待这些深夜喧哗党吧


坚果、喷射扁豆和土豆地雷——你最基本的防线

来加速阳光的生产——它们真的是在生产阳光哦，即使在夜晚也一样。有了阳光，玩家就可以在土壤上种植各种稀奇古怪的植物：喷射扁豆会像棒球发球机一样发射出时速两百英里的豆子，把原本就东倒西歪的丧尸打翻在地；长着大板牙的土豆会把自己埋在地下，等丧尸靠近后“砰”的一声“豆尸俱焚”；胖胖的坚果则扮演了城墙的角色，在丧尸的啃食下巍然不动——虽然被咬之后它们还是会眼泪汪汪。不要以为种了一排坚果墙就可以高枕无忧，撑杆跳丧尸和工具梯丧尸可以轻松地翻越它们威胁到后排的植物。丧尸也不都是只会傻乎乎地暴露在豆子的交叉火力之下，随着游戏的进行，丧尸也会开始装备各种各样的道具，从交通警示锥到铁质水桶，甚至全套的美式足球护具。当喷射扁豆一筹莫展的时候，玩家可以种两朵食人花将这些铁皮罐头丧尸一口吞掉：只要给它们一点时间，不管是塑料制品还是金属护具统统可以消化掉，自然的力量其实要比丧尸可怕很多啊。

丧尸们当然不会只是在阳光明媚的大白天来拜访，夜幕降临后结伴来到你的庭院里开个小Party，再找点活人的大脑来当拌菜是它们最喜欢的消遣方式。晚上没有阳光，植物们没有足够的阳光生长，怎么办？别担心，在月光光心慌慌的夜晚，蘑菇是你最好的伙伴。喷射蘑菇不需要阳光就可以生长，虽然射程和威力有限，但数量优势足以让你度过阳光不足的开局阶段。到了晚上，庭院里会随机出现一些坟墓，如果放任不管，“地狱里都住满了，死人们只能回到人间来了”，这时可是会有丧尸从坟墓里爬出来的哦。说到开Party怎么能少了明星助阵，长相酷似迈克·杰克逊的摇滚丧尸会带着大量粉丝丧尸跑来庭院里高声喧哗，如果不赶紧处理掉的话可是会有越来越多的粉丝丧尸慕名聚集过来的。这个时候，一朵厄运蘑菇可以给他们的Party增添点重金属乐：这种黑乎乎的蘑菇看起来就很危险，爆炸后会腾起一朵蘑菇云，留下的弹坑短时间内还不能种植其他植物，丧尸博士强烈抗议这种大规模杀伤性武器的滥用。

随着游戏的进行，丧尸入侵的地点也从庭院转移到了带泳池的后院，甚至屋顶上。在泳池里玩家可以种植水生植物，或者在水上养点负重两百公斤的超大浮萍，这样陆生植物也可以生长在泳池里。屋顶战的时候由于坡度原因，普通的喷射扁豆无法攻击到高处的丧尸，此时黄油玉米和西瓜投石机这类抛射型植物就能够发挥最好的效果了。当然屋顶上没有土壤，要想种植植物的话得先摆上几个花盆。完成了冒险模式之后，玩家还可以继续玩迷你游戏模式和谜题模式，其中还有大量好玩的小游戏等着你。在“我，丧尸”模式中，玩家甚至能扮演丧尸入侵庭院。嫌冒险模式难度不够？尝试一下在生存模式里挑战极限吧。或者重新进行一次冒险模式？会有全新的丧尸入侵事件和随机事件让玩家永远保持新鲜感。觉得这些都玩腻了？别担心，还有非常杀时间的“禅园艺”模式可供选择，漂亮的花园不光是视觉享受，还是赚钱买道具的最佳途径。

《植物大战丧尸》是一款如此简单、清新且不失童趣的游戏，在卡通画风下包裹着时下难得的轻松游戏主题，适合从3岁到83岁的任何玩家。无论是否对塔防游戏类型感兴趣，你都应该尝试一下这款容量不到60MB的优秀作品，寻回一下纯粹的简单游戏乐趣。P


完成冒险模式后，还有大量迷你游戏等着玩家

飞翔在《自由国度》



■广东 Cheung

Free Realms

类型：大型多人在线
制作：索尼在线
发行：索尼在线
系统配置要求：
操作系统：Windows 2000/XP
CPU：P4 2.8GHz或AMD同等级处理器
内存：2GB
显卡：256MB兼容DirectX 9.0c的AGP或者PCI Express显卡
声卡：兼容DirectX 9.0c的声卡
硬盘空间：8GB
推荐度：★★★☆



Station Cash在线RMT商城

由索尼在线娱乐圣地牙哥工作室负责开发，在2008年的E3展中曾获得过“最佳游戏”称号的新型网络游戏《Free Realms》（暂译：《自由国度》）经历了两年的开发终于在近期开始运营。与欧美市场其他主流MMORPG相比，《自由国度》是一款为儿童市场设计的网游，因此游戏内容相对更加注重休闲性与低门槛，画面也相当卡通化。不过虽然是儿童向的游戏，但是其轻松的欧美卡通画风与新型的将悠闲益智游戏与RPG元素结合在一起的游戏系统，再加上十分轻量级的客户端却有不俗的画面表现，这款网游很适合我国一些喜欢休闲益智类游戏的玩家。

《自由国度》的亮点

作为一款儿童向的游戏，《自由国度》的用户界面和操作方式设计得十分简化，单凭鼠标就可以完成游戏中90%以上的动作。从索尼在线娱乐之前公布的开发计划我们了解到，《自由国度》除了普通的RPG设定外，还包含一些在线社区的元素：玩家无需登录游戏就可以与游戏中的好友交流，游戏同时自带一个可以录制视频并且上传到YouTube的功能，颇有SNS网站的味道。游戏同时也有意淡化了普通RPG中与怪物战斗的成分，相对于与怪物战斗和与朋友探险，玩家会更常接触到迷你游戏、收集物品、卡片对战游戏甚至脑筋急转弯这种休闲游戏的元素。《自由国度》中的装备采用纸娃娃系统，所有装备上的变化都会立即体现在角色外观上，玩家可以在《自由国度》中扮演15种不同的职业角色，各种职业的玩法迥异，其中10种开放给免费玩家，余下5种只向付费的高级用户开放。玩家可以在这些职业中自由转职，同时无需花费时间完成一些条件或接受转职的惩罚。这意味着，现在的玩家可能是一个巫师，但只要喜欢的话，下一分钟就可以变成风格完全不同的忍者。

现在的游戏容量动辄以GB为单位，我们惊喜地发现《自由国度》的原始客户端只有100MB不到，此外游戏所需的其他数据将会在安装完毕之后另外在后台自动下载，玩家无需花费大量时间去下载客户端即可进入游戏。《自由国度》的程序优化非常优秀，三四年前的主流配置电脑也可以良好运行。而《自由国度》的画面也是相当的梦幻与童话化，目前索尼在线娱乐向玩家开放了8个区域，每个区域都有自己的特色风格。

各具特色的小游戏

索尼在线娱乐在《自由国度》中安置了各种大大小小的迷你游戏，游戏内大量的任务都需要通过进行迷你游戏来完成。这些迷你游戏的风格也各自不同，稍微大规模的迷你游戏有诸如赛车、碰碰车和大型卡牌游戏，而小型迷你游戏则是多不胜数。从烹饪、采矿、脑筋急转弯、训练宠物、到指挥音乐演奏，甚至是Tower Defense（建塔守城），各种小游戏都应有尽有。


《自由国度》的卡片对战游戏

以厨师中的烹饪小游戏为例，玩家若要制作游戏中的一道菜，需要通过完成从切菜到上碟的一系列动作才会结束，游戏会在结束时会对玩家的各个动作评分，而评分则直接


忍者技能：腾龙一击


《自由国度》中的一个地标式的建筑物：Everrainbow

影响玩家在这次工匠制作的收获与经验值的获得。这些内容虽然对普通成人玩家来说可能略嫌幼稚，但却十分适合低龄玩家。而《自由国度》的卡片对战游戏则没有其他同类卡片对战游戏的繁复设定，只有卡片布阵之间纯粹的角力，喜欢卡片对战游戏的玩家们也不妨冲着这点试玩一下。


《自由国度》中的宠物系统

免月费游戏

虽然在我国，免费运营的网游早已遍地开花，但在欧美市场，免费运营的大型网游却始终是少数异类。《自由国度》并没有强制性的月费，但纯免费的玩家有功能上的限制，例如不能扮演游戏中的5个高级职业以及有一些在物品与任务上的限制，而付费的高级会员玩家则没有任何这方面的问题，高级会员服务每月仅收取5美元的月费，对比其他欧美网游来说算是非常低廉。同时，《自由国度》也通过索尼在线娱乐的“Station Cash”道具商城系统贩卖一些游戏道具。

索尼在线娱乐最初在其旗下长寿作品《无尽的任务》系列中安装“Station Cash”商城系统的时候就引起过不少争议，这次《自由国度》中的道具商城系统贩卖道具的范围比《无尽的任务》系列中的商城还要更为广阔。如果说《无尽的任务》中的道具商城系统贩卖的只是无伤大雅的药水、坐骑和外观装备，那么《自由国度》中的道具商城则应有尽有，从装甲到武器到宠物到食品通通一应俱全。只要花上几美元用鼠标轻轻一划，其他玩家需要花费数日努力才可以得到的宝物和装备就可以立即到手。笔者不愿在此评论月费和收费物品哪种运营模式更为高超，而且《自由国度》目前仅运营了几个星期，很难评判索尼在线娱乐的这种做法是否会破坏《自由国度》的游戏平衡。但显而易见的是，欧美的网络游戏开发商也开始尝试收费道具这种运营模式。

亲和力十足的系统

《自由国度》的入门门槛非常低，十分具有亲和力，即使是对配置程序再没有概念的父母亲也可以轻松地配置好整个游戏。整个游戏的配置工作极其简单，只要下载一个仅有2MB左右大小的前置程序，运行后就会自动配置好整个游戏的安装。《自由国度》安装游戏的方式与我们普通常见的有些不同，玩家最初所下载的小前置程序其实是浏览器的一个插件，当插件安装完毕之后，浏览器会引导玩家创建账号与角色，而包括创建角色在内的整个安装游戏的步骤都是在浏览器中完成，而在玩家创建账号与角色的过程中，先前玩家所安装的浏览器插件这时就会在后台下载大约100MB左右的游戏主程序。一般来说，当玩家创建完角色，游戏也基本上已经下载完毕。

《自由国度》还配备了一个十分易于使用的父母控制系统，儿童注册完角色与账号之后，系统会强制发送一封电子邮件到其监护人的邮箱中，其父母可以通过电子邮件中的内容轻松设定子女们的游乐时间和不良内容过滤器。而这种父母控制系统在不少一二线的欧美网游中是十分常见的（如《魔兽世界》《无尽的任务》系列），只是索尼在线娱乐有意在这一款儿童向的网络游戏中有意加强了其功能。

美中不足

索尼在线娱乐这次明显下了很大的功夫去改善用户体验，从客户端的轻量设计到各种有趣的迷你游戏都可见其努力。但其使用的小型客户端技术却可能成为一些网速不怎么快的玩家的梦魇：游戏可能随时随地因为缺少了数据而需要从服务器下载，这意味着那些没有高速网络连接的玩家，可能会经常在副本外面呆等游戏数据下载完成。而同时，《自由国度》也被指团队内容不足，以及要让玩家绕圈子的无味任务太多。种种问题都可能成为《自由国度》推广上的阻力，需要开发商及早解决。

结语

索尼在线娱乐耗费了两年开发时间推出的新作并没有让我们失望，虽然是儿童向网游，但在索尼在线娱乐的官方讨论区中我们也发现了有不少成年玩家表示很喜欢这款游戏。索尼在线娱乐如果可以迅速地解决《自由国度》中现有的问题，或许可以将其打造成欧美二线网游市场中最具活力的游戏。P



SNS网站式的新闻汇总



Tower Defense迷你游戏

上市游戏热报

■晶合实验室 细雨斜阳

前言：这一阶段出现的游戏数量十分可观，且游戏整体水平精良，有以画面胜出者，有以游戏性得天下者，也有兼而有之且加上电影作为强大后盾的作品，满足了各种宅人们的游戏需求。

植物大战丧尸
Plants Vs. Zombies

游戏小、巧、有趣。在这个以游戏容量、游戏画面为游戏主要评判标准的年代，这个小品级的游戏却以其独有的游戏性征服了玩家。具体报告请看本期游戏试炼场：“清新纯粹的游戏乐趣——《植物大战丧尸》”。

制作厂商	PopCap Games
游戏发行	PopCap Games
游戏类型	益智
上市日期	2009年5月5日



推荐度：85

模拟饭店2
Hotel Giant 2

游戏包含有3种游戏模式：剧情模式、随机模式与沙盒模式，其中沙盒模式相当有趣，里头已经有3座功能相当全面的旅馆等待玩家经营，而随机模式则充满了各种不定因素，给玩家极大的挑战。《模拟饭店2》拥有超过1400项的设施物件、110种地板和超过90种的壁面装潢，只要有足够的资金，玩家就可以完全按照自己的意愿建设饭店。

制作厂商	JoWood Productions
游戏发行	JoWood Productions
游戏类型	模拟
上市日期	2009年5月12日



推荐度：85

杀戮间
Killing Floor

其实本作在2005年时，只是《虚幻2004》的一个MOD而已，但现在推出的这个是完全重新制作的。

游戏画面和近二年同类游戏水平相当，动态光影、眩光、阴影、动态模糊等各种效果齐全，画面不错。在多人连线模式下，最大支持6人同时在线。游戏采用第一人称方式进行，玩家将会遭遇9种不同类型的实验体生物。在游戏中，玩家可以选择使用数十种不同类型的武器，包括小刀、猎枪、火焰喷射器等，此外还有焊接工具、医疗装备、防弹衣协助玩家生存，焊接封门可以避免怪物的来袭。此外游戏还加入慢动作的设计，让玩家观看Boss怪死亡的瞬间画面。

制作厂商	Tripwire Interactive
游戏发行	Tripwire Interactive
游戏类型	第一人称射击
上市日期	2009年5月14日



推荐度：85

秘密档案2——清心
Secret Files 2: Puritas Cordis

《秘密档案2——清心》是一款典型的纯冒险风格的游戏，游戏中没有加入任何的动作元素，游戏中的难题没有任何时间限制的困扰，玩家可以在游戏过程中挽救自己之前的疏忽和闪失。

制作厂商	Fusionsphere
游戏发行	Deep silver
游戏类型	冒险
上市日期	2009年5月15日



推荐度：80

温柔刺客

Velvet Assassin

制作厂商	Replay Studios
游戏发行	Gamecock
游戏类型	动作
上市日期	2009年4月30日

游戏改编自英国秘密情报员Violette Szabo的真实故事。玩家将在游戏中扮演二战时的美丽女间谍，并且在没有英国政府的支持和承认下，独自一人深入敌后。游戏是以第三人称方式进行，玩家可运用超过50种手段，迅速而安静地解决敌军。



推荐度：80

X战警前传——金刚狼

X–Men Origins: Wolverine

这是一款以金刚狼为主角进行游戏体验的动作冒险游戏，通过该游戏，玩家可以体验并深入了解电影的故事主线。玩家可以利用金刚狼尖锐而又坚硬的利爪，发动快如闪电的战斗、回避动作、深度连击等一系列终结技。



推荐度：80

制作厂商	Raven Studios and Amaze Entertainment
游戏发行	Activision Inc.
游戏类型	动作
上市日期	2009年5月1日

隧道之鼠

Tunnel Rats

这是一款走阴暗风格的快节奏射击游戏。游戏中，玩家将作为受过特训的“Tunnel Rats”行动小组的一员进入战场。游戏中出现包括火焰喷射器等在内的10余种真实存在的武器，20多种致命的机关和陷阱。本作还有同名电影，玩家可以在欣赏过电影之后亲身体验一下那些幽闭恐怖、漆黑复杂的隧道迷宫和布满陷阱的丛林。

制作厂商	Kuma Reality Games
游戏发行	Kuma Reality Games
游戏类型	第一人称射击
上市日期	2009年5月17日



推荐度：80

阿兹特克传说

Aztaka

《阿兹特克传说》是一个动作兼角色扮演类型的卷轴游戏。玩家将扮演太阳神之子Huitzilo，从愤怒的阿兹特克神的手中拯救人民。游戏采用了SM3技术，提供了优秀的画质，游戏共有21关，玩家可以在游戏中收集黄金和宝石到商店里进行交易，并通过升级主角的技能，在探寻“古老的阿兹特克传说之路”上进行冒险。

制作厂商	Citeremis
游戏发行	Citeremis
游戏类型	益智
上市日期	2009年5月15日



推荐度：80

其他近期上市游戏

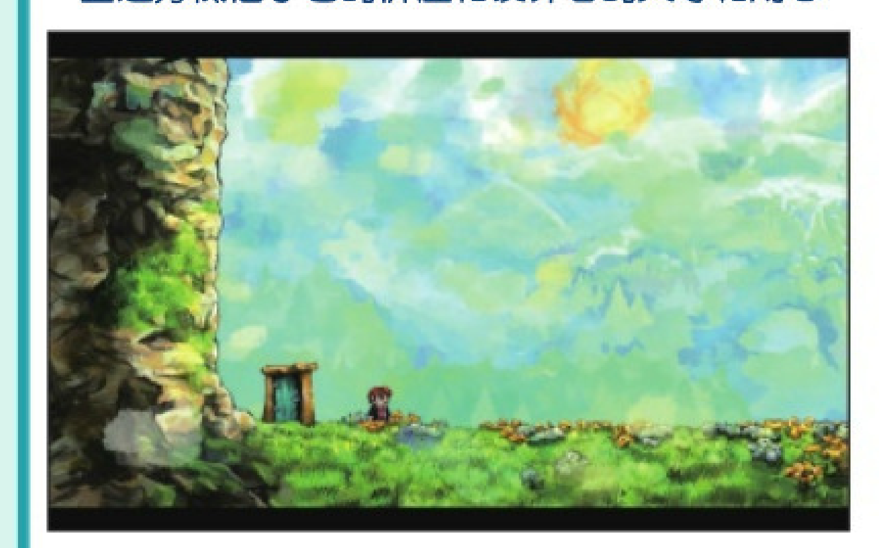
中文名称	英文名称	类型	上市日期	制作	发行	推荐度
明日战争	The Tomorrow War	策略	2009年4月28日	CrioLand	1C	80
斯大林vs火星人	Stalin vs Martians	即时战略	2009年4月30日	Dreamlore	Paradox Interactive	70
财经大亨——绿色经济	Eco Tycoon: Project Green	模拟	2009年5月1日	ValuSoft	ValuSoft	75
攻击战斗机2	Strike Fighters 2	模拟	2009年5月4日	Thirdwire	Thirdwire	75
托托和波波飞越童话世界	Fairy tales about Toshechka and Boshechka	冒险	2009年5月4日	Daedalic Entertainment	Akella	75
超世纪战警——暗黑雅典娜	The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	第一人称射击	2009年5月4日	Infogrames	Atari	80
地铁世界第二辑——柏林	World of Subways 2 U7 Berlin	模拟	2009年5月5日	TML	Aerosoft	75
超级无敌掌门狗的华丽冒险第二章——最后的度假胜地	Wallace & Gromit's Grand Adventures: Episode 2-The Last Resort	冒险	2009年5月5日	TellTale Games	TellTale Games	75
原始新人类	The Humans	益智	2009年5月6日	blue monkey studios	Deep silver	75
世界超级摩托车锦标赛09	SBK-09 Superbike World Championship	竞速	2009年5月8日	Milestone	Black Bean Games	80
战场——太平洋战役	Battlestations: Pacific	射击	2009年5月9日	Eidos Interactive	Eidos Interactive	80
雅马哈越野摩托	Yamaha Supercross	竞速	2009年5月11日	Coyote Console	Zoo Digital Publishing	75
解谜王国	Puzzle Kingdoms	益智	2009年5月16日	Infinite Interactive	Zoo Games	75

风儿经过时
——浅谈Braid的杰出互动艺术

■重庆 Jump



用玩物的眼光来衡量《时空幻境》的话，显然有些过分低估了它的价值和设计者的天才和用心


在那之前，我满脑子都是缀满花朵的绿地和流墨般的梵高式背景，把它们组合了上百遍，但当真正面对这个场景时，我仍然目瞪口呆

如果有人告诉你他对《时空幻境》（Braid）这款游戏最初的印象来自于IGF 2006，那么他多半在撒谎。没错，《时空幻境》的确在IGF 2006上拿过奖，但事实上如果不是2007年微软宣布将在Xbox Live Arcade上发布这款游戏，那么它多半淹没在每年数以百计创意出色但制作平庸的独立游戏海洋之中了。2008夏天，当这款精妙的游戏悄然出现在Xbox Live Arcade的下载目录中后，它极其迅速地征服了几乎所有玩家和最挑剔的媒体。如今，它也登陆到PC平台。

对于一款独立游戏来说，这真的不多见。你还记得上一款能说得出名字的独立游戏吗？flOw？达尔文？和《时空幻境》的成功比起来，它们的影响几乎可以忽略不计。

去年11月的时候，笔者读到了前辈陈灼翻译的《Braid的艺术：为不凡的游戏创造卓绝的艺术世界》（The Art of Braid: Creating A Visual Identity for An Unusual Game），文章的原作者David Hellman是为《时空幻境》进行美术创作的画家。

文中写到：

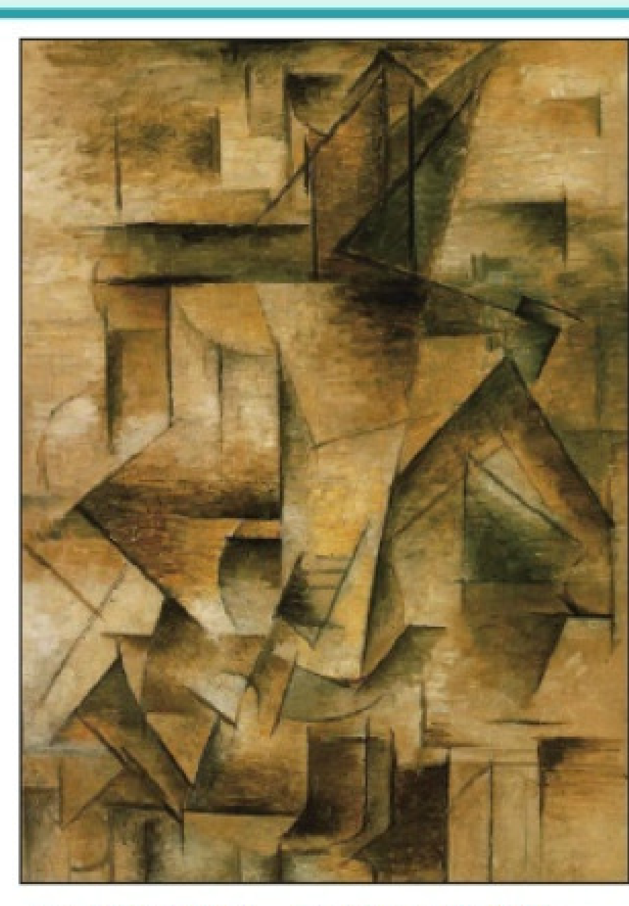
散布在Braid各关卡开始前的散文般的文字段落，令作者的野心昭然若揭。这些文字片断之中，充满了对友情、悔恨、时间悖论的敏感与沉思。“世界2”揭示了一种无限制的复现机制——面对所有的错误，你都可以令时间倒转，这意味着不再存在“错误”。显然，这儿映射的是恋人之间油然而生的那种相互间完美的宽恕之情。

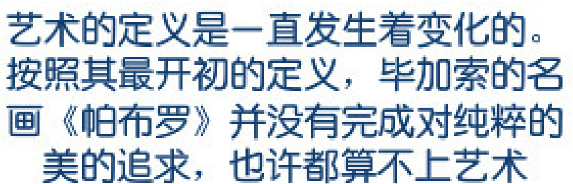
加上陈灼的译注：

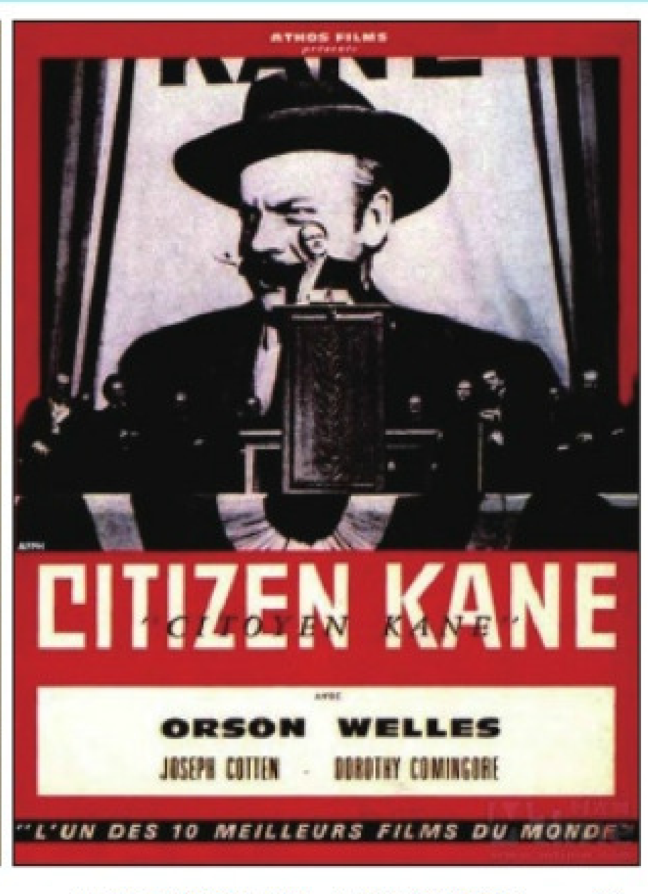
游戏中的场景美丽得让人心碎，草地上光影流转，空气中雾霭蒙蒙，天上云影变换，太阳光芒萦绕，凡高的《星空》精神在这里有了活的形态。

感谢David Hellman细腻的笔触和译者美妙的翻译，这篇文章让我感到，这款当时还没有正式中文译名的游戏并不仅仅是一款简单精妙的平台动作游戏而已。

在玩到游戏后，对《时空幻境》的好奇最终变成了纯粹的赞赏。黑暗的夜空缓缓浮现出仿佛时之沙构成的Braid标题，群星璀璨，天方夜谭式的曼妙总是令人心醉。光亮渐起，蒂姆进入了他梦想中的世界，在那之前，我满脑子都是缀满花朵的绿地和流墨般的梵高式背景，把它们组合了上百遍，但当真正面对这个场景时，我仍然目瞪口呆，才发现脑海中的臆想及不上眼前景致之十一。放下手柄，甚至舍不得继续前行，耳畔的是来自Shira Kammen的婉转凯尔特风提琴独奏，如果时光静止，那么一切都会很好。20分钟后，我跑完了“世界2”并拿到了所有的拼图碎片，此时赞赏已经上升为崇拜：无可挑剔的操作手感，构思巧妙的谜题设置（当时我还不知道后面的关卡里还有妙上数倍的谜题），以及隐藏在场景中的微妙细节。这一切让我有了一个念头：与其说作者是在设计一款游戏，不如说他一开始抱的就是类似于艺术家般的心态在雕琢他的艺术品。随着游戏的继续进行，当我遇到了更独特精妙的谜题，感受了风格多变且同样华美异常的美术设计，并且发现了之前被我忽略的进入关卡前的那寥寥几段文字之中蕴含的深意以




艺术的定义是一直发生着变化的。按照其最开初的定义，毕加索的名画《帕布罗》并没有完成对纯粹的美的追求，也许都算不上艺术



从电影诞生到《公民凯恩》，电影艺术化经历了太长时间的沉淀和追求

及这些文字和关卡主题之间的联系后，我更坚定了我的想法——《时空幻境》是件艺术品。

事实上，我也并不十分清楚为何会用艺术品这个颇有些矫情的词汇来形容《时空幻境》留给我的印象。也许仅仅是，我认为仅用电子游戏，用一件普通玩物的眼光来衡量这件作品的话，有些过分低估了它的价值和设计者的天才和用心。

是的，《时空幻境》让我想了很多。

本文不会试图对《时空幻境》的故事、细节设定或者谜题等表象进行解读或者讨论，您能够在网上找到成吨的细节揭秘、视频攻略或者故事背景解读之类的东西。写在后面的将是我思考的结果：我为何固执地认为《时空幻境》是一件艺术品，以及为何我固执地认为电子游戏，或者说《时空幻境》这样的电子游戏，也能够成为一种艺术形式。

何为艺术？为了一个简单的定义，艺术家、哲人、人类学者乃至心理学家已经争执数个世纪，除了让词典中关于艺术这个词条的解释变得越来越长外，似乎并没有达成一个统一的共识。关于艺术，只有一个事实是确定的，那就是艺术这个词汇的意义和内涵自诞生以来便不停地发生着变化。当艺术的定义还停留在追求绝对的美时，20世纪初兴起的立体派（Cubism）便被排斥在了艺术之外，毕加索和乔治布拉克之流在那时连个艺术家的名头都捞不到；19世纪末的时候没人会把摄像当作艺术，原因是“照片没有任何的创造，不过是不需技艺的复制现实风景罢了”；尽管仍存在争议，电影在当今已被广泛接纳为一门艺术，但这在一个世纪以前是根本不可想象的。根据过往的定义，艺术至少应该是一种具有一定形式能够保存的“造物”，那么表演/行为艺术（Performance Art）、概念艺术（Conceptual Art）乃至反衬艺术（Controversial Art）又是从哪儿冒出来的呢？

可见，要定义艺术显然是一件费力不讨好的事儿。要讨论互动艺术，我们不妨从艺术感入手，讨论一下何为互动艺术的艺术感。

不管何种艺术形式，作为一种能够被感知才有意义的媒体载物，其感知源头便被称为艺术感。艺术感来源于人性中对美、平衡、协调、节奏乃至神秘的观感认知，加上后天教育所得的品位和知性、社会及文化传统熏陶而来的文化性的综合。理论上，任何一种媒体载物都能够呈现出一定的艺术感。传统意义上的艺术形式，即音乐、文学、绘画、建筑、雕塑和舞蹈六大艺术，是最基本的艺术感载体。戏剧在随后被加入了这个表单，能够成为一门综合艺术，戏剧并不仅仅是前六类艺术形式的简单相加，更是因为戏剧带来了名为表演的独特的艺术感载体。同理，电影之所以能被广泛接纳为一门新的艺术形式，也并不仅仅是因为对戏剧这种艺术形式的还原，而是因为镜头运用、影片剪辑和蒙太奇这些创作行为带来的独特艺术感。习惯上，艺术性便是用来形容某种艺术形式所呈现的独特艺术感的词汇。

在向过去的艺术形式靠拢并尝试创造一门新的艺术形式这一点，电子游戏目前的处境和半个世纪前的电影处境有一些相似的地方，人们也习惯于将游戏的艺术性和电影的艺术性做一些横向的对比。同是对之前的艺术形式的综合和再创，同是技术发展的产物，并且同是以娱乐为最初的创作目的，游戏和电影在艺术性这个话题上天生就有无数的共通性。由于两者之间高度的共融性，甚至产生了互动电影这种媒体形式。

同样作为一种综合性艺术感载体，如果电子游戏希望成为一种新的艺术形式，首先必须让游戏中综合的各种已存的艺术形式表现出足够的艺术感，具体说来便是游戏剧本具有的文学性、游戏画面所表现出的美术性（包括了绘画、建筑和雕塑等）以及游戏声效和音乐所表现出的声音艺术性。次一级，由于游戏中可能存在的过场动画是和电影的艺术感内涵一致的，那么直接套用电影的艺术感标准即可。必要条件之二，则是在综合表现了其他艺术形式的艺术感之后，游戏还需要其独创的艺术感载体来使其成为一种新的艺术形式。在探寻游戏所能够具备的独创的艺术感载体之前，我们应首先从游戏有别于之前的艺术形式的本质开始讨论。

如果要用最简单的词句来形容戏剧和电影有别于六大基本的艺术形式的本质特征，那么戏剧应该是“表演”而电影则是“拍摄和剪辑”。用同样的方式来形容游戏的话，相信没有比“互动”这个词更合适的选择了。互动是现代电子游戏的本质，其内涵则是“控制”和“选择”。任何一种游戏互动行为在抽象到最高层次后，都可以归为“控制”或“选择”两种行为中的一


.最早的商业游戏Pong，玩家只需要上下移动那块球板就能完成全部的操作


《刺客信条》失败的关卡设计让其他艺术性的努力全打了水漂，玩家在游戏中的选择太过松散，最终只能无所适从

种。在典型的角色扮演游戏中，玩家控制角色在地图上行走，选择与NPC对话。在战斗中，玩家选择角色的战斗方式，控制角色的战斗。在典型的动作游戏中，玩家控制角色的动作，选择动作的方式，选择使用的道具或者武器。在典型的战略游戏中，玩家的行为仍然是由选择和控制构成。互动的内沿在于，根据玩家的控制和选择，游戏程序将会作出相应的变化，然后玩家再进行下一步的控制和选择，其过程是交互的。如此，一个典型的电子游戏体验便是：玩家控制→遭遇选项→做出选择→继续控制。归根结底，控制和选择是游戏之所以称其为游戏的本质。

从创作的角度来看，游戏的创作者在设计一款游戏时，首先考虑的便是“这个游戏应该怎样玩”，即给予玩家何种的操作和选择。如果游戏设计者希望一款表现出相应的互动艺术感，那么就必须分别在操作和选择两个环节上体现出相应的艺术感来才行。从游戏开发的角度来看，操作艺术来自于游戏设计（Game Design）而选择艺术来自于关卡设计（Level Design）。《刺客信条》是一个经典的由于控制和选择失衡而失去艺术性的反面例证：这款有着卓越图形效果、优秀美术设定、华美音乐以及良好操作手感的游戏却由于过分糟糕的关卡设计而美感全无，之前在互动艺术性上的努力也都全打了水漂，很少有人会说《刺客信条》是一款卓越的互动艺术游戏。于是，我们可以自下而上地得到推论：控制和选择的艺术构成了互动的艺术，而互动的艺术构成了游戏的独特艺术感，故游戏独创的艺术性本质便在于控制和选择的艺术。

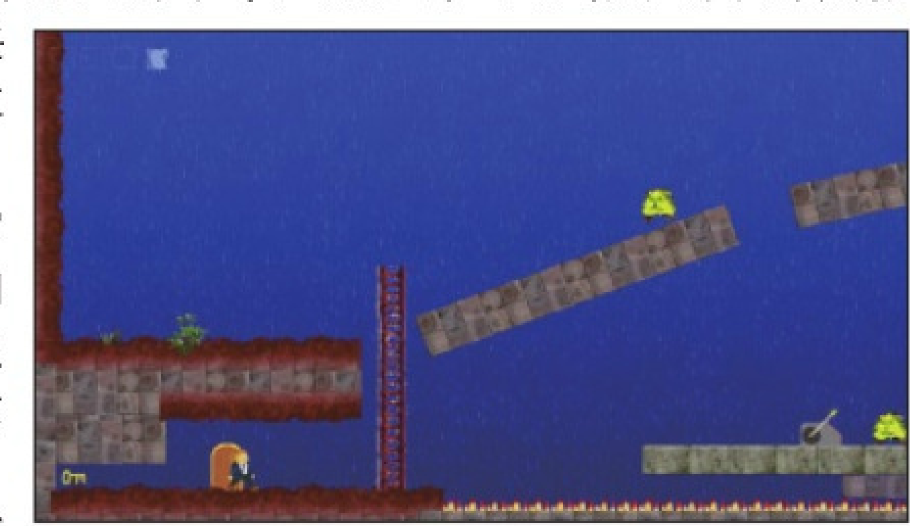




《寂静岭2》和《异域镇魂曲》都是选择艺术的经典案例

玩家做出选择，游戏世界发生改变，选择的艺术是一种影响的艺术。经典的选择艺术案例如《寂静岭2》，在寂静岭面对着欲望、人性和过往的罪孽，詹姆斯挣扎在内心的拷问中，而玩家为他做出的选择将最终决定他的命运：完成赎罪或者屈从于欲望；或者如同《异域镇魂曲》，无名氏失去了所有的过往记忆，而在这次旅程中他的所有善恶倾向行为模式都将由玩家的选择而决定；选择的艺术也可以体现在《暗黑破坏神》《魔兽世界》这样的游戏中，道具装备武器的选择乃至职业技能天赋的选择，不同的搭配都会产生如同工艺品一般精妙的影响，使得这种选择或多或少也带有了一些艺术感。

操作的艺术则是掌控的艺术。在游戏中，玩家往往会有一个虚拟身份，得以成就其在现实中无法企及的事业。操作是连接虚拟与现实的边际，在最早的商业电子游戏“Pong”中，玩家只需要进行上下移动操作来控制那块击球的球板。当游戏能够虚拟的事物越来越复杂，表达的主题越来越丰富，操作也会变得越来越繁琐。操作的艺术不光是简洁与繁琐的艺术，更是虚拟代入感和游戏掌控乐趣的关键所在。从FC上的经典作品《超级马里奥》开始，操作的艺术便一直是游戏设计者追求的重点目标。操作的艺术有时候体现为“手感”这种感性的认知，有时候也体现为操作方式的革命，比如即时战略游戏中的鼠标框选、键盘组合键、快捷键等。任天堂的Wii带来的体感革命也应该算作操作的艺术。



图A



图B

现在，当我们有了一套足以审视互动艺术的基本价值标准后，我们得以用更加理性的眼光来审视《时空幻境》这款游戏杰作中所折射出的艺术光彩。

对比《时空幻境》在IGF 2006参展时的截图和2008年发售时的截图（图A、图B），我们会发现，美术设定的进步给它的艺术性带来的进化几乎是颠覆性的。从游戏本质的角度来说，美术设定的变化不会对游戏性的本质要素，即操作和选择带来任何的变化。这一个场景解谜的关键：利用怪物进入主角无法进入的狭小空间取得钥匙，并没有因为画面的变化而受到影响。能够在IGF 2006上夺下创意大奖，《时空幻境》锐利的操作感和创意十足的关卡设计自然无需赘言。但站在艺术性的角度上，两张画面观感上的变化给玩家带来的视觉冲击和艺术感受差距根本是云泥之别。除了纯粹美学上的欣赏，在《时空幻境》中，每个世界的美术设计都是和世界主题紧密相连的：在“世界2”中，为了应和“宽恕”这个主题，来自天空的蓝色与来自树叶的绿色相融，树叶的绿色反过来又和天空的颜色交融，世界的颜色交织在了一起，朴素而华美；而在“时间与抉择”中，背景中却绘制了大量的室内用品和航海用具，两者的组合给玩家传达了非比寻常的不协调感。这也印证了前文的论述：对各种已存的艺术形式有着足够优秀的艺术表现力是游戏艺术性的必要条件之一。

除了美术设定，当我们把《时空幻境》其他方面的艺术感要素按照上述标准一一对号入座时会发现，其文学和音乐上的艺术感同样是几乎无可挑剔的。

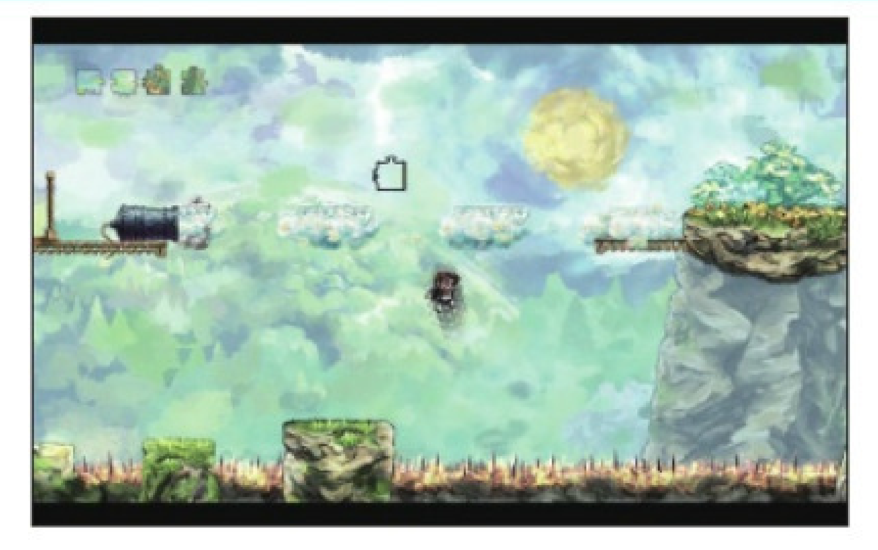
“蒂姆要出发了，他要寻找并救出公主。她被恐怖又邪恶的怪物捉走了，这都是蒂姆犯下的错误造成的。他犯的错误不止一个。多年以前，他们在一起的时候，蒂姆犯了很多错误。他们两人之间的点点滴滴已经模糊不清，只有一个影像刻画在他的记忆里。她猛然转身离去，她的发辫甩向他，仿佛是在鄙视他。”

“他知道她曾经试着要宽恕他，但是面对谎言和背后中伤的时候，有谁能够毫不在意呢？即使我们得到教训，不会再犯同样的错误，但是两人的关系已经无可挽回了，公主肯定不再正眼看他，变得更加疏远冷淡了。”

“在这个相信因果的世界里，我们都被训练得吝啬宽恕。轻易对人宽恕的



散布在Braid各关卡开始前的散文般的文字段落，令作者的野心昭然若揭。这些文字片断之中，充满了对友情、悔恨、时间悖论的敏感与沉思。



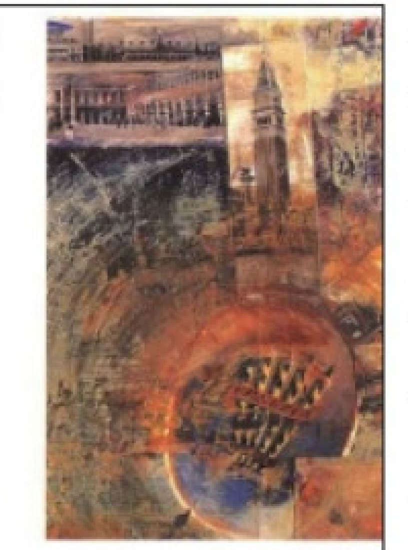
"世界2"映证了“宽恕”的主题，一切的错误都可以轻松地通过时光回溯来得到弥补



豪华的家具陷在缆绳和泥沼之中，“时间与抉择”是一个充满了不协调感的世界



所有的世界都是蒂姆内心不同侧面的写照





《时空幻境》受到了不少卡尔维诺的映像，尤其是《看不见的城市》

结果，我们自己反而可能深受伤害。但如果我们能够从错误中学习，并且因此成为更好的伴侣，难道我们不应该得到奖励吗？而不该成为我们的错误接受惩罚啊！”

“假如我们的世界以不同的方式运行呢？假如我们可以对她说：‘我说错话了，我不是那个意思。’然后她会回答：‘没关系，我都了解。’她就不会转身离去，生活可以继续，就好像刚才没说过那些话一样。我们可以消除伤害，而且还是可以得到教训，变得更成熟。”

“蒂姆和公主徜徉在城堡花园里，一同微笑，还为美丽的鸟儿取名字，他们所犯的错误可以不被对方看见，安全地收藏在时间的褶皱里。”

每个世界的开头都有这么几段散文式的文字，《时空幻境》用细腻的笔触描绘了一个卡尔维诺式的故事。蒂姆寻找着公主，穿过了一个又一个的世界。看似无比美好的“世界2”里，时间影响着一切事物。当时光能够逆流，那么所有的错误都可以被宽恕，一个多么理想化的世界。然而世界的真相肯定不会如此纯粹。在“世界2”的末尾有着一个马里奥式的结局，“公主不在这座城堡里”，城堡前的旗帜明白无误地表述着危险的信号。随后的世界里出现了不受时光逆流影响的事物，有着进行时光逆流便会被抹消掉的努力，有着时间无法改变的地点，“我们得到了教训，但造成的伤害无可弥补”，David Hellman如此说到。从一个世界到另一个世界，从宽恕到抉择，蒂姆最终还是迟疑了。如同《看不见的城市》中所有城市的故事讲述的都是水城威尼斯，在《时空幻境》故事的最后我们会发现，所有的世界都是蒂姆内心挣扎的侧面，因为他的执著所犯下的错误已经无法被原谅。燃烧着的城市，被火光映红的黑暗星空，看不见的世界。

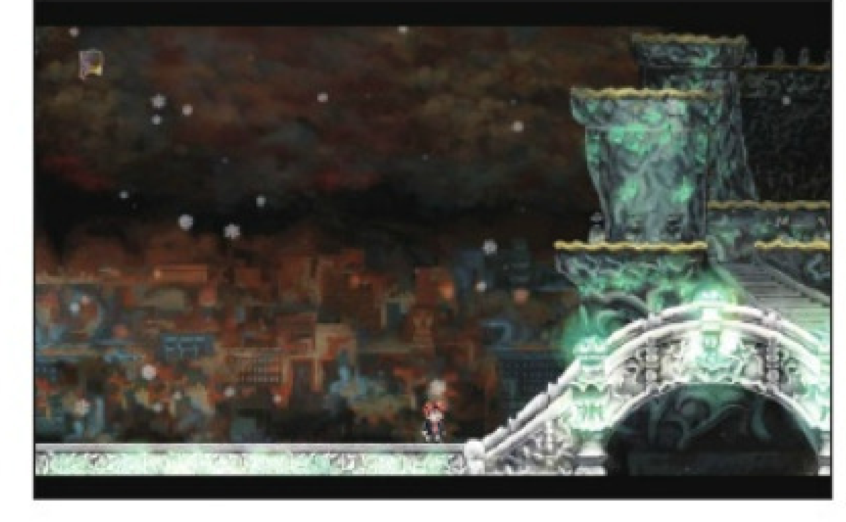
通常的游戏音乐制作人只会流于游戏的表象过分煽情，而《时空幻境》使用了8首来自开源音乐网站Magnatune的作品作为背景音乐：纯粹的，除了对音乐的热爱外没有任何私利的创作。魔幻而不失清新的背景音乐和游戏流光溢彩的画面相得益彰。云朵、阳光、绿地、溪流和温暖的世界，小提琴的独奏使人神往，主题曲Maenam的灵感来自于泰国所传达的东方神秘。而为了表现黑暗世界，清冽的民谣吉他衬托出Downstream的主旋律，原本是描绘大运河畔的黎明，曙光闪耀在科罗拉多河，流水奔逝在地平线端的浪漫。最妙的是，音乐本应是沿着时间的坐标轴单向前进的艺术，但如同天生和《时空幻境》的主题融为一体般，这些纯粹的旋律在时光回溯，减速和加速的情形下仍然发出了非常有趣的声音，设计者得有天才般的敏感才能挑选出这8支曲子放在6个不同的世界里。

我想我可以下结论了：任何艺术都同样是作者才能和观念的表达，不同的是画家使用画笔，音乐家使用曲谱，而游戏制作人使用的是一行行原本冰冷的代码，以提供选择和控制的方式，在过往艺术形式包裹的壳里诞生出自己独特的艺术形式。没有普世价值的艺术形式是没有意义的，互动艺术亦是如此。在此，笔者无意表达电子游戏已经有资格将八大艺术形式的表单扩大为九大艺术形式，成为所谓的第九艺术。目前的电子游戏产业仍然是个娱乐性主导的产业，互动艺术所蕴含的艺术感及其文化影响力都还停留在很初级的阶段，还相当缺少时间的沉淀。《时空幻境》是近年来在游戏艺术上表现最出色的作品。这款曼妙的，沙漠精灵一般的天才作品有着一切让人欣赏的理由。无论互动艺术路归何方，它都将成为一部里程碑式的作品。

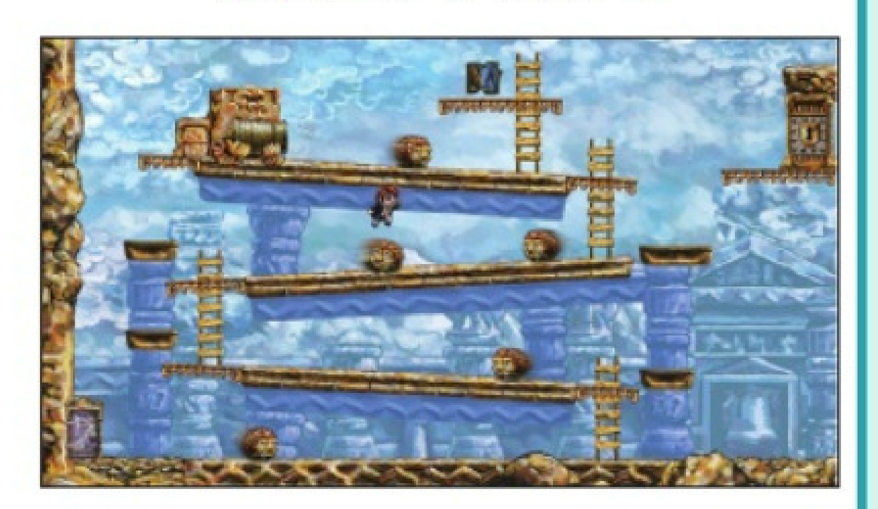
Who has seen the wind?
Neither you nor I.
But when the trees bow down their heads,
The wind is passing by.

谁曾见过风？
你没有，我也没有。
但当树儿低下头，
便是风儿经过时。

——[英]Christina Rosetti



燃烧的城市，看不见的世界



《时空幻境》有着极具创意的谜题设置，玩家解谜的每一步选择都尤为重要

邯郸学步
——点评《半神》

DEMIGOD

■贵州 yago


漂亮的竞技台战场远景


远看战场气势恢弘

神祇端坐于天际，凡人行走在尘世，半神英雄们鏖战于虚空中的竞技场，这就是Gas Power Games最新即时战略游戏《半神》所描绘的画面。

语焉不详的奇幻世界中，高高在上的天父创造了八位半神英雄，当伟大的天父突然消失后，这八位半神英雄为争夺神的位置展开了激烈战斗。半神英雄们的决斗方式很奇怪，在八座异界风格的狭小竞技台上与对手争抢战略资源控制点，全面压制敌人发展直至达成摧毁敌方基地要塞等不同胜利条件。表面上看，这是一款以英雄为核心的RTS，然而它却有两个与众不同的特征。一是少见的袖珍战场，控制点、道具商店、防御塔等建筑星罗棋布挤满了战场地图，敌我双方基地遥遥相望，怎么看都有模拟棋盘的感觉，这应该是即时战略游戏史上最小的地图；二是无法直接控制同时出场的友军英雄和部队，只要战略点未落入敌手就会源源不断涌出己方援兵，但玩家控制不了这些部队，只能指挥自己的半神英雄顺应大势而战。

比较奇怪的是这款游戏没有单机剧情战役，别看八位英雄各有一份富于奇幻色彩的背景履历，但却没有一个完整故事将他们相互衔接，英雄们的血肉感过于单薄。单机条件下只能选择遭遇战和竞技场两种模式与电脑AI进行模拟对战，这两种模式都带有浓厚的网络对战色彩，遭遇战模式下玩家可选择自己的半神英雄和友军英雄是否出场，以及敌我AI水准、战场、胜利目标、开局资源等条件参数，竞技场模式则是八位半神英雄分两组一口气连打八局的车轮战。本作甚至连教学模式也没有，新手玩家需要一定时间的自行摸索才能熟悉操作。

鉴于小战场和友军不可控制等因素，玩家唯有通过半神英雄影响战局。这些英雄们分为两类，刺客型英雄直接攻击能力强，适合冲锋陷阵诛杀敌方英雄，将军型英雄擅长召唤奴仆作战，或为友军提供属性强化加血疗伤等辅助增援。八位半神英雄形态技能各异，均有自己独特的优势和相应弱点，如天狮弓神虽有远程攻击优势，不过一旦陷入敌军重围很难生还，骑着大猫的女牧师赛德娜看似柔弱，但她既可以召唤雪人宠物助战，又能给自己和友军加血加攻，在多英雄协同作战时犀利无比。即便是同一位英雄，根据技能天


战斗的迷宫


来之不易的胜利

赋树的不同方向发展也能打造出不同战斗风格，因为英雄最高只能升到20级，每级1点的技能点数限制了他们无法将天赋树全部点满，玩家只能用有限的点数升级特定天赋树分支。如岩塔战神天赋树中的巨锤猛击技能专克小怪群，巨石投掷技能更适合对付敌方英雄，考虑到还有其他更重要的必加天赋，玩家只能从二者中选择一系。

游戏中的英雄还有完善的道具系统，武器药剂卷轴不说，头、胸、手、腿、鞋等部位均可装备相应护甲，所有这些道具都能从商店里买到，除了用钱买的普通档次装备，还有用神眷点数购买的稀有神眷装备，这种神器每场战斗只允许买一件。半神英雄们通过杀敌摧毁建筑获得经验值升级，击倒敌方英雄不但可以获得大量经验值，还偶尔能掉落血瓶魔瓶，如果累计多次击倒甚至可以获得荣誉称号。被击倒的半神英雄不会退出战场，死亡倒计时冷却结束后又能从后方基地复活并再次投入战斗。鼓励频繁杀敌升级打宝、回城卷轴、死亡冷却复活等设定使很多玩家联想到以暴雪《魔兽争霸III》为基础衍生的新游戏模式DOTA。

然而《半神》绝非对DOTA的单纯模仿，Gas Power Games不是初出茅庐的翻版爱好者，3D即时战略始祖级经典《横扫千军》、动作角色扮演游戏名篇《地牢围攻》以及近年赫赫有名的《最高指挥官》全都是他们的作品。仔细研究过这些游戏的玩家不难发现《半神》身上都有它们的遗传特征，比如《地牢围攻》里的多元化角色养成要素，《最高指挥官》中对全局势态操控的限制，这是《半神》独特的血统，同时也是它的成败关键。相比DOTA，《半神》有很多颇具亮点的创意，但作为一款RTS必须坚守的原则，半神英雄们之间的均衡性远远不如《魔兽争霸III》。单就说岩塔战神火力超强，无论远近皆所向披靡，攻可以吸建筑之血为己用，守能瞬间撒出八座光塔组成死亡火网，操练熟悉的玩家即使在噩梦难度下也可用它轻松打通竞技场模式，如此破坏公平的明星待遇在正规RTS游戏中绝不可能出现。


半神英雄的天赋树


针尖对麦芒的混战

从艺术的角度来看，游戏中的八处竞技场都设计得宏伟大气，充满神话色彩的浮雕、迷宫般的道路令玩家尽享视觉之美。可惜这份大气只是一种假象，战场上可供英雄活动的空间不多，狭小的战场必然限制战术发挥，这就是为什么很多DOTA老玩家接触《半神》后感觉枯燥单调的真正原因。制作者们限制战场空间尺寸其实还有另一个目的，那就是弥补电脑AI的不足，能活动的区域小了，战斗频率当然会高些，行军寻路也好操作。不过即便如此，游戏中的友军AI也仍然令人恼火，不懂配合也就算了，更多时候还帮倒忙拉后腿，争先恐后给敌人送经验值。笔者通过多场实战研究发现，在遭遇战模式下1v5居然比5v5更容易获胜。目睹着蠢笨如猪的友军将胜利天平逐渐倒向敌人，这可不是一件很愉快的事，习惯于控制所有部队，精确算计战术策略的竞技流玩家肯定无法容忍这种折磨。只有在多人联网模式下，取代AI的真人玩家才能解决这个问题，不过新的麻烦又接踵而来，多人模式下的联机稳定性极差，无论是局域网还是因特网无故断线的几率相当高。


猛砸敌方基地要塞


无敌的岩塔战神

单机内容被阉割殆尽、战场空间狭小、半神英雄实力不均、友军AI令人抓狂等因素使《半神》看上去更像一款未经打磨就匆忙发售的半成品，它虽然也散发出新鲜的芬芳气息，但却难以承受仔细咀嚼的品味。制作者们显然想把《半神》做成一款专用于网络对战的新型RTS，但现在他们既无法讨得联机族玩家的欢心，又彻底失去了单机玩家的支持。Gas Power Games继《最高指挥官》之后就搞了这么个不伦不类的东西出来，难免令人有些怀疑，这个老牌单机团队是否还有足够实力延续昔日的辉煌？

梦幻与真实的狭间

□上海 冷却多情弦

序言

2008年4月29日，Take-Two宣布：在美国、欧洲发售的PS3/Xbox 360软件《侠盗猎车手4》首周全球销量大约600万份，销售额超过5亿美元。如果只看首日的话，GTA4就有全球360万份的惊人表现，销售额超过3.1亿美元。

当我们按下手柄上的开始键后，一座巨大而活生生的城市扑面而来，我们看到了一个由多边形构成的纽约市，那一条条街道、高架，纵横交错的小巷，犹如自家后院般那么熟悉，街道上车水马龙，栩栩如生的一切似乎令人忘却了这只是个由多边形和代码堆砌成的虚拟世界。

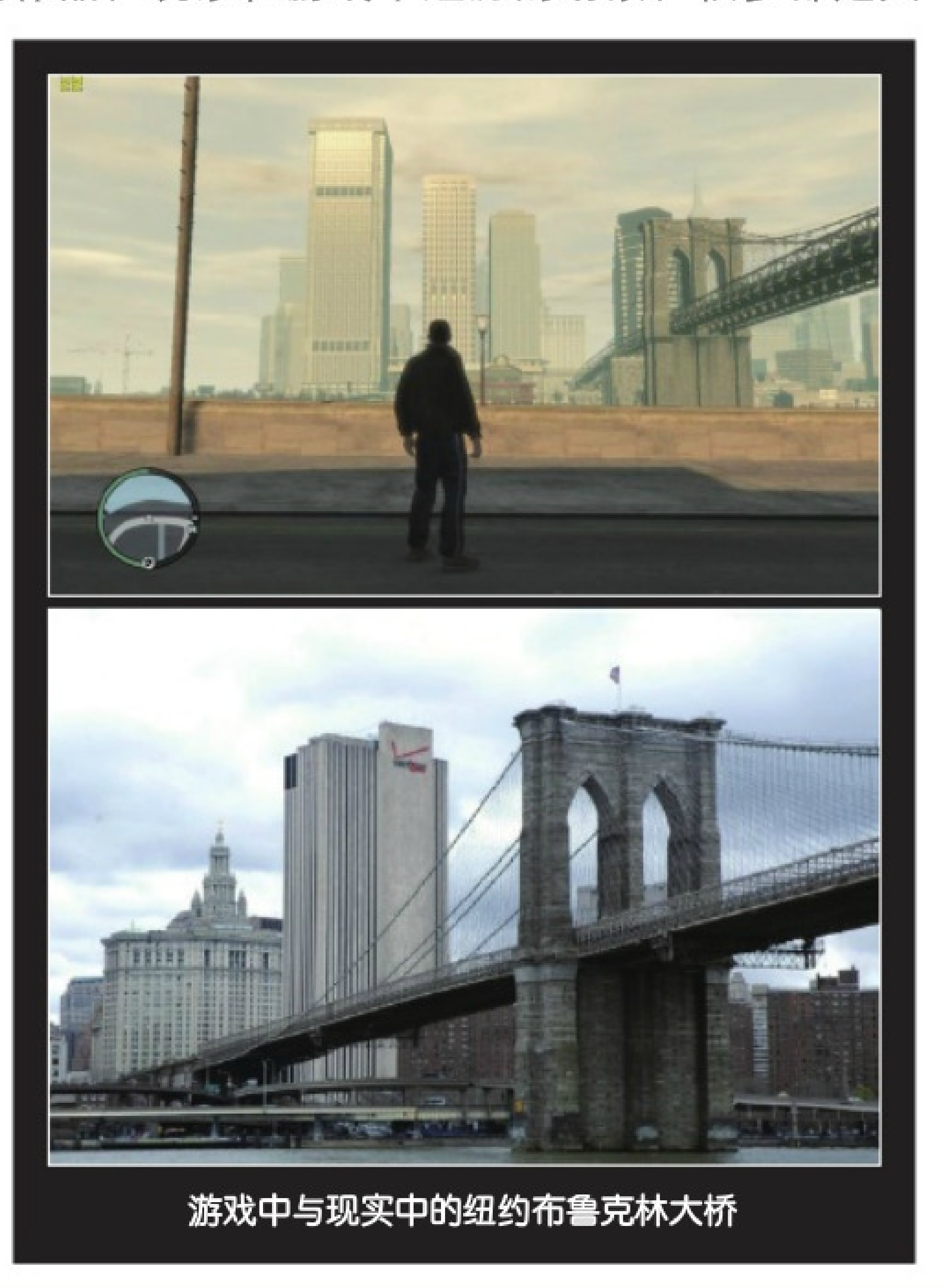
2009年3月，《如龙3》在日本发售，当月即将PS3在日本的销量拔高4倍。和GTA4一样，当PS3玩家按下开始键后，几乎与现实中完全相同的东京新宿歌舞伎町同样让生活在那里的居民目瞪口呆。流光溢彩的夜都市，街道上那大幅日汉字构成的招贴，将人一下子就拉进了游戏世界。

理念

GTA系列的成功相信任何一个玩家和从业人员都可以写出一篇详细的分析报告来，画面、系统、玩法等。同时我们不可忽视一点，GTA也好，如龙也好，都是取材于真实生活的作品，玩家在游戏中经历的场景，很多都是大部分玩家在现实生活中每天都要接触的场景。游戏中的道具，也许就是自己每天在用的工具，游戏中讲述的故事，也许就发生在自己或朋友的身上。在这里，我们想与读者交流的是游戏真实性对于玩家投入感的影响。

从真实经历来看，人们容易对自身经历近似的事物产生兴趣，大部分人对于在媒体上出现自己或者自己生活的区域都会有特别的兴奋感，尤其是电影或电视这种面临更多用户的情况下。我们小时候都非常期待在电视中看到自己或者自己的生活圈，正是这种心理上角色替代的表现。

设计者正是利用了这一点，在游戏中采用玩家熟悉的环境和事物，目的即是得到玩家的认同，进而增加玩



游戏中与现实中的纽约布鲁克林大桥


游戏中与现实中的新宿街头



强调真实性的《电车GO》

家的投入感。在心理上来说，这属于角色投射的一种方式。玩家首先对环境认可，认可才会投入。投入才会更充分地体验到游戏的乐趣。我们可以逆向思维一下，如果把GTA的背景改成古代都市，恋爱游戏改成外星美女，估计吸引力就大大下降了。因为大家谁也没体验过古代生活更没见过外星美女，投入不进去啊。

以真物诱人

当太多游戏开发商对制作老套游戏趋之若鹜："兽啊，精灵啊，大怪物啊，太空大战啊"充斥着游戏市场，与其相反，Rockstar更愿意从事某些"能与现实关联的，或内心渴望与现实相关的"类型游戏的开发工作。GTA系列正是开发商抓住用户"渴望在游戏中体验现实"这一心理为主旨进行创作的。他们采取的第一步，就是采取现实中确实存在的场所，建筑将其融入到游戏中，玩家进入游戏后，首先在画面上就倍感亲切"好像就是自己生活的地方"，从而最初就对游戏有了好感。

GTA4中自由城的设定基本取自实际世界的纽约市，甚至拥有与现实世界中相同的地标建筑。这对于历代GTA系列来说可是个非常大的突破。在以往的自由城主题GTA中，因为硬件的限制都未能足够表现出纽约的气氛和味道，在《罪恶都市》和《圣安德列斯》两作成功表现出了预计中的城市风味后，4代中为了表现更多自由城的真实感和带入感，城市的仿纽约化达到了登峰造极的地步。对于原本居住在纽约的市民，甚至还能看见自家后院的盆景在游戏中相同的角落出现。

当然，我们不可能要求整个自由市必须做得连街角的书报亭都要符合它在现实中的位置，事实上因为技术和版权的原因这也不可能，毕竟我们玩的是PS3和Xbox，不是The Matrix。

想要在画面上感动玩家并不是嘴上说说的事情，据说在开发期间，Rockstar收集了25万张图片和大量的视频资料，花费了一年时间来研究这些资料，然后又飞到纽约进行进一步的研究。同时，也有一个全天候的团队呆在纽约，随时处理细节上的需要——例如种族问题或是政治内容的事务或是购买更多视频资料。

据说，Rockstar的美工每天要有10小时时间呆在桌前，研究20部DVD资料和几小时的俄罗斯式晚餐的录像镜头。其他部门也会送来比较数据、统计数据，甚至是有关水沟、下水道、电力线路这些社会基础设施的资料。如此庞大的工作量和将近三年的时间换来了GTA4首日全球420万套的销量，当玩家被几近真实的自由城征服也是理所应当的事。

除了GTA这种大制作还原真实的游戏外，实物拍摄也是一种提高真实感和玩家投入度的手段。TAITO有一个名叫《电车GO》系列的驾驶游戏，其中几部作品采用全程真实拍摄，把电车经过的整个路线都以录像的方式收录到游戏中，玩家在驾驶电车行进时可以观赏到真实的旅途情景，非常有感觉。对于向往电车旅行而又苦于条件无法实现的玩家是种很好的替代品。

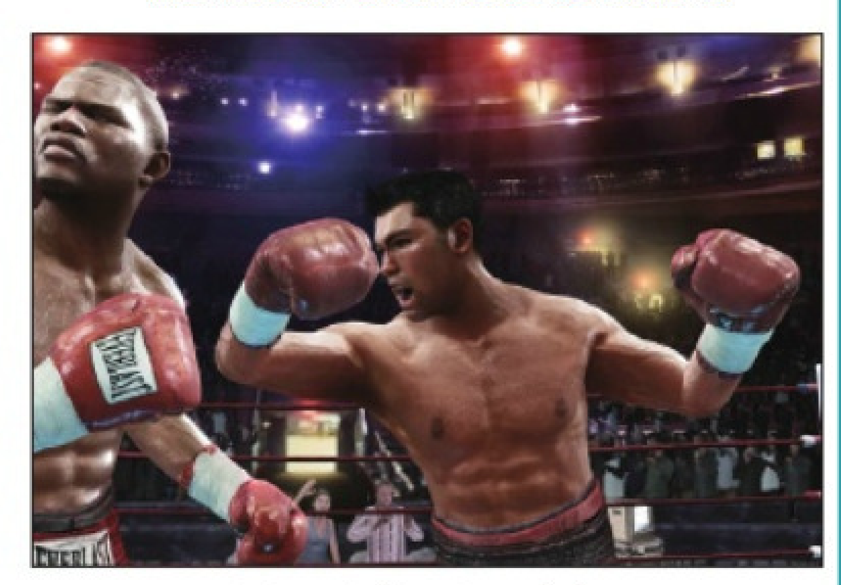
以真感留人

除了逼真的画面外，玩家手上的感觉同样影响到对游戏的认可和投入。爱玩FPS游戏的玩家都知道，一把趁手的武器是玩家的最爱，而武器的细节描绘和射击时的手感直接影响对这个游戏的评价。

在PS之前的时代，玩家手里拿的不过是根看上去像把枪的烧火棒子，没有任何感觉而言。从PS2时代起，硬件的进步已经可以细致模拟真实枪械使用的感觉，尤其是震动功能的出现更是把枪械的手感提高到了一个高峰。如今的硬件已经能把枪械每一个螺丝都忠实还原到位。玩家在游戏中打开道具箱，那一整排闪闪发光的枪械能带来极大的满足感。不仅是画面上的提高，现在的硬件已经可以把不同武器射击时的手感通过细致的动画、音效、特效还原到家，对于AK47和M16的射击手感已经可以表现出明显的区别。而在尝试每种枪械时那完全不同的手感则给无缘真实枪械的玩家带来逼真的体验。

用一位玩家的话来说："我没玩过真枪，但我觉得真枪就应该是这种感觉"。最有说服力的，莫过于《使命召唤》系列的枪械设计。完全取材自真实枪械，不仅是子弹喷出枪口的后坐力，击中目标时留下的弹痕，还是持枪移动时的沉重感，甚至拉枪栓换弹夹时微小的动作和音效，都做到


《使命召唤》系列中真实的枪械手感


拳拳到肉的《拳击之夜》

近乎完美的还原。对于一个爱好枪械的玩家，有了真枪的感觉玩家才会在游戏中更为投入，甚至忘我。

除了枪械游戏外，格斗游戏的手感更直接影响到一个游戏的成败。虽然大部分格斗游戏走的都是超现实主义路线，这当然不在我们讨论范围之内。而对于使用超豪华全明星阵容的《拳击之夜》这个系列而言，只有做到“拳拳到肉”才能让人投入其中，如果打在身上好似一团棉花，那这个系列可以改称搞笑拳击了。

这里还要以GTA举个例子。GTA系列历来有个传统，在游戏中可以乘坐的任何车辆都可以调节电台听音乐，而且这些音乐统统都是现实中的流行音乐。这样一来，不仅给无聊的驾驶时间增添了不少乐趣，也更让玩家觉得自己开的是一辆真车。笔者玩


每个NPC都有情感的《上古卷轴》世界

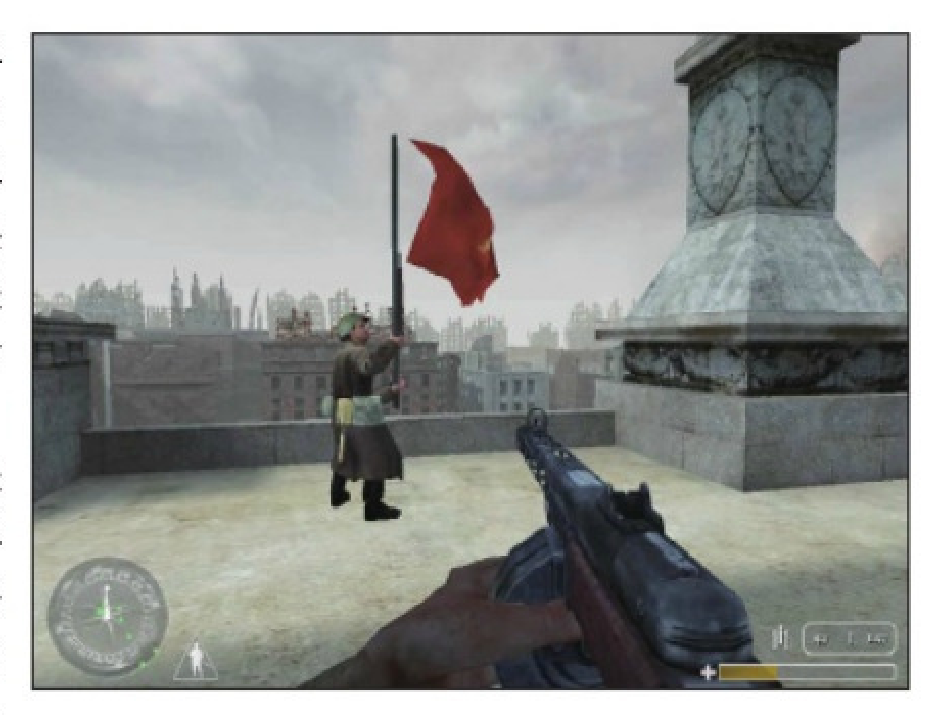
的时候，甚至会故意把车开到路边停下听上一天的音乐。

以往游戏中的NPC往往属于摆设，一般就是杵在什么地方头上冒个符号，你跟它说十句就回答那么一两句。但是如果接触过GTA系列和《莎木》系列就会发现，所有的NPC都拥有自己的生活方式，他们有自己的生活规律，每天固定时间出门，买东西，上下班、逛街、娱乐，也会对周遭事物作出若干种不同的反应。更有甚者如果玩家分别穿着低档和高档的服装去和NPC攀谈，NPC都可能做出截然不同的回答。以前笔者在玩《莎木》和GTA系列时，经常放着主线不发展，转而尾行某个NPC观察他在游戏中生活的一举一动，并且乐在其中。

在《上古卷轴》的世界中，NPC甚至会对玩家的行为作出赞美或憎恶的态度，这种转变可以直接影响到NPC在游戏中对玩家的帮助。举例说，如果玩家在游戏中干掉了某个商人的亲人，那么这辈子就不要想再从他那里买到任何东西了。不仅如此，凡是和这个商人处同一商业圈的其他NPC，在和你做生意时也会想方设法抬高价钱，宰你个狗血淋头没商量。

以真事感人

现实的人们大多循规蹈矩，但我们并不甘心终生就是个修电脑的好人或是公务员什么，偶尔我们也想端起AK47打击一把恐怖分子换换胃口，而电子游戏的一大玩点就是化不可能为可能，给玩家平常体会不到的体验。


占领纳粹首府！

《使命召唤——战火世界》是一款以二战为题材的FPS游戏，其中最能挑起玩家兴奋点的就是最终章向纳粹首府发起冲击时和玩家角色亲手把旗帜插上纳粹首府房顶的情景。为什么关于二战的游戏能如此经久不衰？因为二战离我们只有一百年不到的时间，各种事件、人物通过媒体早已为我们熟知。真实的事件比起架空的科幻和魔幻作品来，与我们的距离更近，玩家也更容易投入。

游戏圈中以真实事件为蓝本的游戏不少，除了反映二战的《使命召唤》和《荣誉勋章》系列外，可以扮演世上知名人物的战略游戏同样长久不衰。在《大战略》《三国志》这些游戏中，玩家扮演的是叱咤风云的英雄人物，亲手指挥著名战役推进文明的进程。这种游戏能极大满足玩家的荣耀感，而且比起完全架空的事件来说，玩家的投入感会更强一些。

以真情煽人

是不是说除了逼真的画面和真实的剧情，就没有更好的方法可以让玩家在游戏中得到共鸣？不是，比起画面和史实，用真情更能感动玩家。对于经验丰富的游戏设计者来说，打动玩家的不止有画面，更重要的是细节，尤其是与玩家有交集的细节。

上世纪70或80年代的玩家一定还记得《心跳回忆》这个系列，当这些玩家在屏幕上与藤崎诗织神交时，他们本身也正处于荷尔蒙分泌高潮期，与游戏中的青涩主角一样，他们也期待在生活中遇到一位真实的藤崎女神拯救他们脱离宅男的苦海。喜欢谁，不喜欢谁，每个女孩子喜欢什么，各自的纪念日诸如种种，当他们在屏幕上重温这一切时，他们会感受到这些细节简直和自己的经历如出一辙，从而得到感动。

《心跳回忆》的设计者正是抓牢了此类玩家的感受，将他们在恋爱经历中发生过的种种事端装进了游戏中。不仅如此，设计者还认真揣摩了游戏中每个女主角的性格特征并忠实的融合进了游戏，玩家在游戏过程的感受如同自身恋爱经历。我甚至怀疑设计者是否为了这个游戏而专程去泡妞。相比同时期大量的恋爱AVG游戏，为什么只有《心跳回忆》可以到今天还为玩家津津乐道，其中最重要的



以真情感人的《心跳回忆》

一点还是只有《心跳回忆》系列能够真正把现实玩家的心情在游戏中还原，而不是简单的选择+画面点播。

以真人服人



FIFA和实况比拼的不仅仅是球感的拟真，还有数据的真实

虽然大部分游戏对游戏角色是否采用真实姓名不置可否，但对于体育游戏来说这是一个极其重要的要素，可以说，一个体育游戏是否有真实队员的版权完全可以影响到此游戏的销量。

实况足球系列和FIFA足球系列大家都很熟悉了，相信实况的老玩家都还记得，实况的初始几部作品都是没有球员真实姓名版权的，球员名字都用类似的姓名来代替。这种情况直到最近几作才有改善。而FIFA则一直占据球员的姓名版权。别看名字就差那么几个字母，操纵Ronaldo和操纵Rogaldo的感觉就是不一样。山寨和正统不可同日而语。

除真实名称外，还有相当重要的一点就是真实数据，如果说真实枪械的数据对我们大多数人还是个概念而已的话，那么体育游戏中的数据就不可能糊弄到玩家。一个制作精良的、体育游戏中运动员的数据和指标都是来自于官方，可以说真实反映了该运动员在现实中的能力特长，我们在操作虚拟球员时也可以非常明显感觉到该球员的能力特点。如果将一个擅长奔跑的球员的数值设定为擅长射门，如果把号称“屠夫”的加图索的体力设定成动不动就气喘吁吁，那么不仅是给他本人抹黑，玩家更不可能认账。

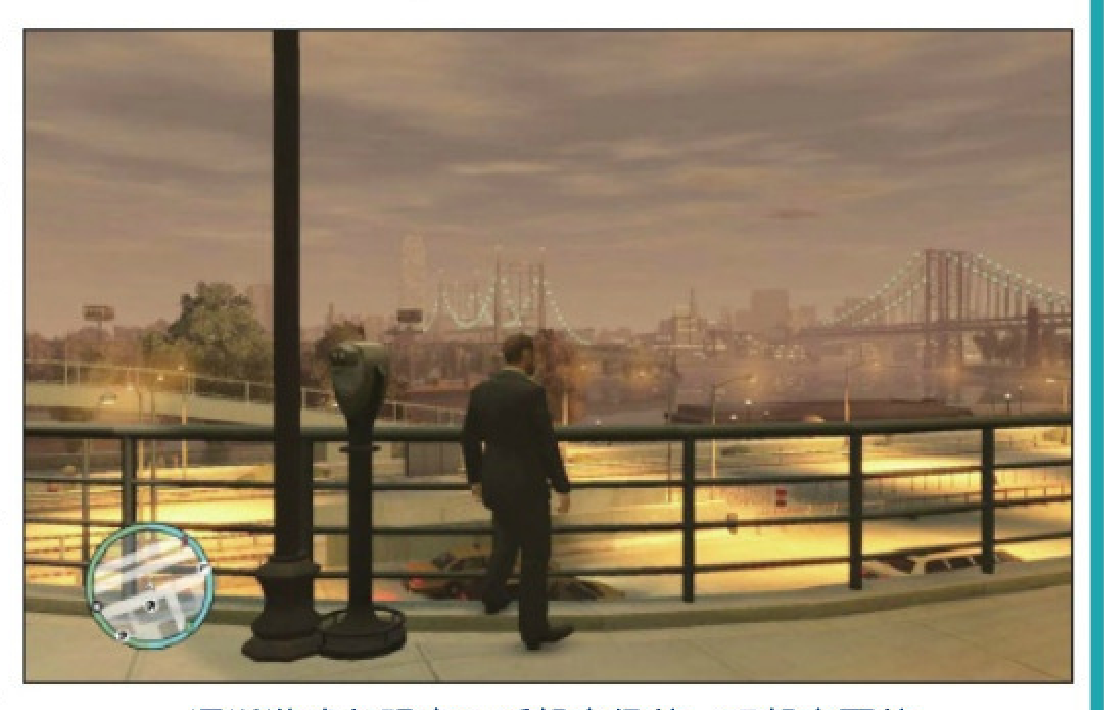
反观我们目前的游戏开发，仅以国内环境而言，焦点仍然集中在西游、封神、武侠这几方面，光西游这一个题材几乎有数十个衍生作品，而有关现实题材的游戏可以说是寥寥无几。即使有几个沾点边的也属于穿越性质，最多也是个世界观设定而已进去一看仍然是武侠或魔幻那套东西。当然，这与现实题材在开发上会受到诸多掣肘不无关系，海外的游戏市场同样存在此类问题。

结语

虽然真实性设定有那么多好处，但应用起来反而必须格外小心。真实背景的设定往往稍有破绽就会遭到玩家的指责。就拿《如龙》这种以还原真实场景为卖点之一的游戏来说，如果设计者把冲绳的风貌改成一个拉斯维加斯般的娱乐中心（注：*忠实还原冲绳地区是游戏宣传时的一大卖点，冲绳在现实世界中是一个南国风情的旅游胜地*），玩家肯定就不买账了。因为我们早已通过各种媒体得知冲绳的风貌，已经有了一个大致的印象。这么突然冒出一个拉斯维加斯版本的冲绳出来，还打着“忠实还原”的旗号，叫玩家如何信服？我们还可以设想下更严重的，玩家在玩一个号称使用二战题材战役的游戏时，发现游戏中的装备根本不是那个时代的P40、P38冲锋枪，看到的是美国大兵扛着光束炮杀德国鬼子，追求真实的玩家会不会气得摔手柄？

即使我们选对了题材，还原了历史，仍然有一个不得不面对的问题。不是真实的东西就一定会使玩家更投入，使用不当反而会惹火上身，带来攻击的借口和把柄。有个活生生的例子，PS3初期的FPS大作《抵抗》，这个游戏是以上世纪40～50年代欧美风格为原型制作的。其中有一个场景类似英国西北部的曼彻斯特大教堂，玩家需要在这个场景内与外星异型展开战斗，由于背景的特殊性，于是激起了部分人士的不满，该教堂主教Govender公开发言：作为一家世界级的大公司，制作公司将教堂、犹太教堂和清真寺等宗教建筑的高清晰图片作为游戏背景，刺激人们在里面进行血腥枪战，这是一种极不负责任的行为。此事甚至引起了英国首相布莱尔的关注。所以我们在向真实世界取材时不应只考虑到经济利益，还应该考虑到它所担负的社会责任，稍有差池就会适得其反。

对于玩家来说，能与士官长并肩作战绞杀圣约人或者与奎托斯一同杀上奥林匹斯山当然求之不得，能在游戏中的自家后院散步或是扮演麦克阿瑟接受日本降书同样愉快和满足，“能与现实关联的，或内心里渴望与现实相关的”类型的游戏同样可以打动无数玩家。玩家对游戏的需求不仅仅体现在爽快上，能让玩家感觉到投入和共鸣才算是从外到内征服玩家，希望今后还会有更多这种类型游戏出现吧。P


混淆游戏与现实？听起来很美，玩起来更美



将现实带进游戏还是将游戏带进现实？

流星还是曙光？

——小议《星际争霸Ⅱ》受到《魔兽世界》的影响

□北京 伊燕龙

2008年，万众瞩目《星际争霸Ⅱ》代理权之争以网易的胜利而告终，当时很多人都没想到，那仅仅是接下来一年里网易对《魔兽世界》争夺战的序曲。对于暴雪而言，相当于这两款作品捆绑交给了网易，这次捆绑必然造成深远影响，不仅对《星际争霸Ⅱ》，对单机游戏、对电子竞技的影响亦可称深远。

捆绑运营，有助于网易投资《星际争霸Ⅱ》的中国战网

现在来看，所有关于《星际争霸Ⅱ》的市场前景分析都不再重要了，无论盈亏，网易依然愿意拿出经费来运营。这让人想起北京奥运村房地产的捆绑销售模式——北京组委会把奥运村的房产销售权利和奥运公园的维护义务捆绑起来转交给商家。奥运村的房产是肥肉，1平方米3万都还是均价；奥运公园维护是苦差事，费钱还辛苦，只能啃骨头。把肥肉和骨头捆在一起，虽说变成排骨了，但油水还是很大。

在中国，《魔兽世界》无疑是肥肉，相比之下《星际争霸Ⅱ》战网就只能算骨头。网易从《魔兽世界》上的盈利只要拿出一少部分，就够抵消《星际争霸Ⅱ》在盗版上的损失，也足够维持《星际争霸Ⅱ》战网运营了。这也是第一次单机游戏官方战网在国内大规模运营。

星际战网是单机游戏的网络部分，而不是网络游戏

网络游戏有广义狭义之分，国内的概念大都是狭义上的MMORPG——网络多人在线角色扮演类。狭义上，《星际争霸》和《魔兽争霸》两个系列都属于单机游戏，而《魔兽世界》属于网络游戏。《星际争霸》战网是单机游戏的网络部分，而不意味着《星际争霸》是网络游戏。

单机游戏联网并不是必需官方服务器，局域网是常用媒介；网络游戏必需官方服务器，架设私人服务器属违法行为。单机游戏的利润来自正版软件的销售；网络游戏的利润来自于网络在线服务。单机游戏的网络部分大多是免费的，目的是维持长期用户稳定，依靠网络广告维持开销；网络游戏直接通过服务收费。单机游戏的网络部分最多会销售周边产品，比如服装，绝不会出售改变游戏平衡性的物品；而网络游戏出售足以改变平衡的装备数不胜数。

国际上，单机游戏的网络部分是通过长尾效应维护客户的重要手段，同时网络广告也是重要收入。而国内由于种种原因，从来没有官方的单机游戏网络运营的先例。《星际争霸Ⅱ》很可能会是第一个成功的，如果它成功了，也许中国单机游戏的未来会改变。

曾经遍布国内的《星际争霸》战网

《星际争霸》面世于1998年，1999年国内战网兴起。当时互联网经济热，很多人愿意投资战网，再加上战网的技术并不复杂，成本很低，一时间民间和商业战网星罗棋布地发展起来。在那个拨号上网的年代，上网打＂星际＂是一件很流行的事。当年的湖南战网上高手如云，263战网人头攒动，北邮战网上数不清的学生军。

当然，国内战网的流行和当时暴雪游戏的代理商奥美采用错误的市场政策有关。奥美拿下《星际争霸》的代理权后，依然使用的是老一套的软件销售策略，在奥美的词典里，战网是一种负担，只能增加成本。正牌代理不做战网，山寨组织却怀着很大的热情投身战网，这算得上对国内单机软件销售市场的一种讽刺，但更大的讽刺还在亚联的倒下。

随着千禧年后互联网经济泡沫破



《魔兽世界》的“劈腿”，给《星际争霸2》带来了什么影响呢？

裂，各方对战网的投资减少，“星际”战网也面临着抉择，而结果却不是多赢而是多输。2001年国内首届一指的亚联战网宣布收费，用户大量流失的同时，还收到了奥美的维权书。奥美能够接受他人免费做战网的事实，但不能接受收费战网存在。于是，亚联战网倒下了。这成为国内《星际争霸》的一个转折点，此后一步步走向衰落，就算免费的唯一战网出现也无法扭转颓势。那个《星际争霸》火爆中国的时代也一去不返了。



《星际争霸》战网曾经遍布国内



奥美能够接受他人免费做战网的事实，但不能接受收费战网存在

对战平台的成功与争议

目前国内三大对战平台：浩方、VS、QQ，都是通过模拟局域网进行互联网对战的平台系统。浩方平台应该是国内第一个成功的对战平台，在短短几年内迅速发展就说明了其实力，这和盛大的投资有关。在这种模式成功后，VS和QQ也复制了这种模式，并取得了很多进步，对战平台也取代战网成为当前电子竞技广泛使用的平台。《魔兽争霸III》的战网没有流行的原因之一就是对战平台的兴起。

但目前对战平台的一个重要问题是关注用户的数量，而不重视服务质量。这有点类似于基金公司，一个基金公司在做到一定规模后，就不再想如何把客户的资产最大化，而是想着怎么不让客户把资金撤出。对战平台的问题包括：反作弊坚决但不严厉、游戏版本更新慢、针对高水平的用户服务少等。而更大的问题是版权争议，对战平台都支持非正版产品，没有正版认证。而拥有代理权的奥美自身难保，财政状况一直很差。之后神州数码计划收购奥美，最终的结果是虽然成立了神州奥美公司，但是它却没有得到暴雪多少支持。《星际争霸》《魔兽争霸III》《暗黑破坏神》的正版光盘在大陆市场绝迹了；神州数码酝酿已久的对战平台也没有成功，对浩方对战平台侵权的官司也没打赢。

网易代理《星际争霸Ⅱ》面临的难题

在2008年初，网易获得《星际争霸II》代理权时，最重要的问题是能否盈利。随着网易《魔兽世界》争夺战的胜利，盈利问题不再重要。所谓“仓廪实而知礼仪”，资金落实后，服务质量和理念就显得格外重要。

第一，版权问题。网易架构暴雪正式授权的官方战网，必然和其他对战平台发生冲突。不论网易的下一步棋怎么走，都会给中国游戏网络带来巨大影响，好戏还没有开始。

第二，如何处理网络作弊，或者说如何打击外挂。《星际争霸》作弊器出现几年后才有“外挂”这个词。暴雪在国外可以屏蔽甚至删除作弊者的CD-Key，国内能否使用同样的雷霆手段呢？而“星际”这类单机游戏的网络运营更加需要公平，更需要严厉打击外挂。

第三，网络速度及服务器质量。网通、电信、教育网之间连接是否顺畅，是评价网易技术的标准。

《星际争霸Ⅱ》战网能否带来单机游戏复兴?

中国内地市场单机游戏日渐凋零，网络游戏日益兴旺。2007年《仙剑奇侠传四》发售后一个月，制作方上海软星宣布解散。论证“仙剑”品牌价值是多余的，在国产游戏中无人可与之比肩，但它没能在中国单机市场生存下来。《星际争霸II》捆绑网络游戏反而有希望发展，但是换个思路想，会不会负负得正呢？

国际上单机游戏的生存状况非常好，电视游戏压着电脑游戏，而且很多单机游戏都在做网络化运营。《街头霸王IV》是经典的单机游戏，但是依然可以依托微软和索尼的成熟网络进行网上运营，玩家可以网上对战、购买服装，但要想技术提高，只有苦练，CAPCOM不卖让人跳得高打得狠的东西。

如果《星际争霸II》在国内成功了，无数单机游戏也看到希望了。单机游戏能在国内实现盈利的话，投资方向也会变化。以目前的国内市场环境来看，完全单机的单机游戏生存难度很大，单机游戏的网络化是一个方向。中国单机游戏已经错过了一次又一次机会，这个方向能够把握么？拭目以待。

《星际争霸II》，你能改变很多东西，一切都还未开始。



《星际争霸II》能改变的有很多，而一切都还没有开始





Make Your Own Rules!

赏金奇兵2——赫多兰朵

■辽宁 枫红一刀流

良品 总评 7.9

制作	Spellbound
发行	Nobilis
类型	动作/策略
语种	英文

文化包容性	7.5
上手精通	7.4
画面	8.3
音效	8.5
创新	8.2
剧情	7.5

为什么要玩这款游戏

《盟军敢死队》系列鲜有续作，这部模仿“盟军”的游戏能够延续下来，确属不易，它延续并发展了“盟军”类即时战术游戏的特色，将策略、即时战术和动作三种游戏模式组合在一起，继承了前作别具一格的游戏魅力。其狂野的游戏背景、细腻的画面风格、有趣的角色组合、精巧的细节设计以及大量的关卡任务，都足以让喜爱即时战术的玩家们乐在其中。再加上汉化小组的贡献，更是为国内玩家带来了极大的游戏便利。

《赫多兰朵》的故事承接前作，为了解救道克，库珀一行只得听任神秘夫人的差遣，干一些违法勾当。真相大白之际，为拯救危在旦夕的总统大人，与强悍的匪徒进行一场殊死较量。

游戏的设计思路严谨缜密，敌人看似严密的防守网故意留下一些死角，给玩家去琢磨利用。笔者认为，这一系列和盟军一样，最大的乐趣是以隐秘潜行的方式达成目标，尽量不触发警报，或用血腥的方式来扫清障碍，这也是本攻略的精要所在。笔者每个关卡都花费大量的时间来研究，总结出最简捷的途径和方法，用最和平的处置方式来过关，所有关卡的评价皆为银鹰，本攻略中配合地图和实景地图来标注提示行进路线。

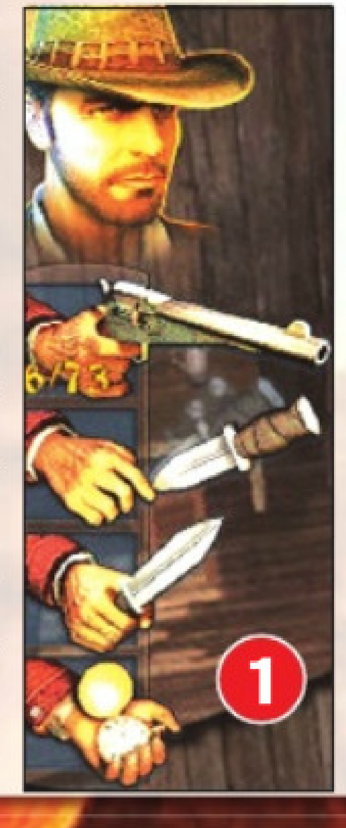
当然，游戏有很大的自由度，玩家可以演绎更多的路径和玩法，如联合技的大量使用，以及定制多角色的快速动作，可以提升工作效率。另外玩家也可以在规则允许的条件下适当进行一些杀戮，例如利用枪声来吸引和射杀匪徒等。

HELLDORADO 新手指南

游戏开始时可进入训练关，建议新老玩家都玩一下，温故而知新。按照提示沿特定的路线和操作方式进行下去，逐一练习库珀的怀表和飞刀功能，凯特的色诱、香粉功能，萨姆的猎枪和雷管功能，另外还有联合技的使用，以及凯特的捆绑和库珀的移尸能力。

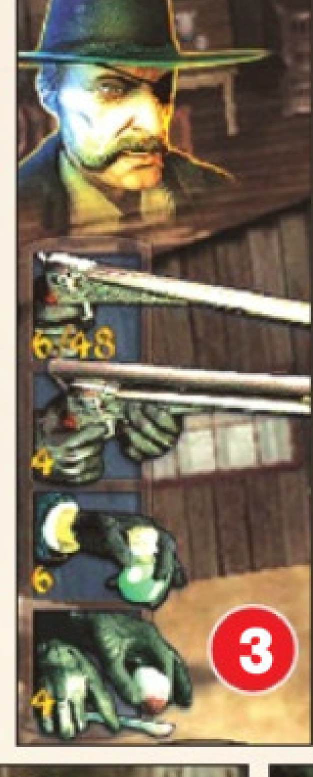
1.人物技能

库珀：游戏中的男一号人物（图1），特色技能是飞刀和音乐怀表，动作敏捷且噪声适中，既能暗杀又能处理尸体，是潜行的理想人选。技能1是手枪，射距中，枪声适中；技能2是飞刀，远程杀敌，不过只有一把，拾取后才能再次使用；技能3是匕首，和飞刀是同一把，近身杀敌；技能4是音乐怀表，是吸引敌人注意力，改变他们视线和位置的道具，可调整音乐声的大小，以吸引指定范围内的敌人。附加背尸技能。



凯特：是游戏中唯一的女性（图2），特色技能是施展美女的魅力，用色诱和假晕来改变敌人的位置。技能1是小手枪，射距和噪声都很小，并且装弹量也少；技能2是香粉，能够同时迷晕小范围内的敌人；技能3是色诱，露出丝袜和长腿来引诱那些贪色的敌人，可以同时吸引多人到角落，那些家伙会为凯特争风吃醋而大打出手，甚至会哗变攻击队长；技能4是假晕，用来吸引有绅士风度的家伙。附加捆绑技能。

道克：是游戏中的三号人物（图3），特色技能是狙击和毒气瓶。技能1是长枪，射程远噪声大，一般枪战场合都用它了。技能2是狙击，能透过瞄准镜远程杀敌，不过消耗极其珍贵的狙击子弹，用的机会不多。技能3是毒气瓶，可以迷昏范围内的敌人。技能4是单体治疗，消耗医药箱。附加捆绑技能。



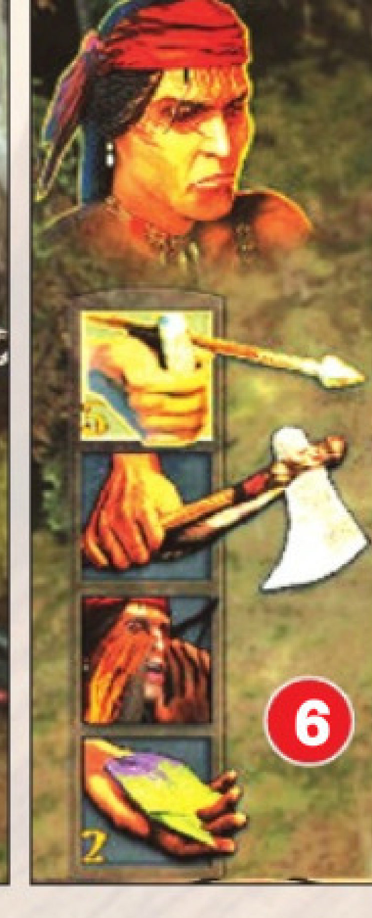


萨姆：是游戏中的四号人物（图4），特色技能是爆破，不过他的出场机会不多，本作中没有他的发挥空间。技能1是连发霰弹枪，比桑切斯的枪要强一些。技能2是雷管，大范围轰杀敌人。技能3是硝化甘油，威力比雷管要强，不过放置后需要引爆。技能4是TNT炸药，比较稀少，多为剧情道具。附加捆绑技能。

桑切斯：是游戏中的五号人物（图5），特色技能是扔石头和酒瓶引诱，缺点是动作慢，噪声大。技能1是双筒霰弹，射距近威力大，噪声大；技能2是扔石头，远程击晕敌人；技能3是酒瓶，可以吸引嗜酒的敌人；技能4是兽夹，在敌人经过的路上设置，能够使踏上去的敌人动弹不得。附加背尸技能。

鹰眼：是游戏中的六号人物（图6），特色技能是弓箭，游戏里箭支补给还算充足，使他成为很强悍的角色，遗憾的是出场机会不多。技能1是弓箭，可悄无声息地远程杀敌；技能2是战斧，近身杀敌，等同库珀的匕首；技能3是战号，惊动范围内的敌人；技能4是治疗，可群体疗伤，但过程缓慢。附加背尸技能。





2.指令菜单

在屏幕的右下角是圆形的指令菜单（图7），分为以下六个部分：

定制快速动作：可以设定多名队员同时执行指定的动作细节（图8）。

战术视角：普通的第三人称视角（图9）。

动作视角（Tab）：第一人称跟随视角，对枪战比较有用（图10）。

任务目标（X）：查看当前任务和大地图（图11）。

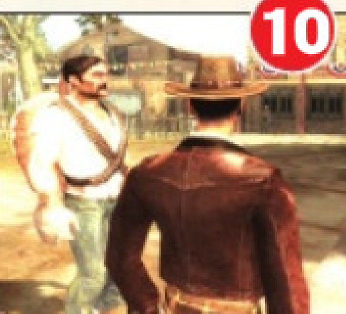
噪声工具（N）：观察队员行走、奔跑、潜行、开枪等动作时的噪声范围（图12）。

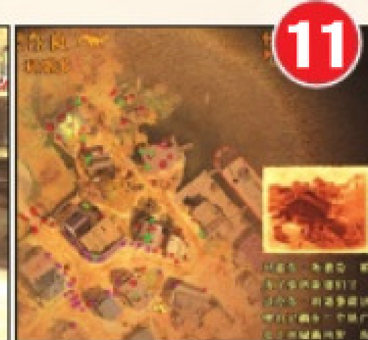
视线工具（Alt）：观察士兵、强盗和平民的位置，并能观察指定人物的视野范围（图13）。

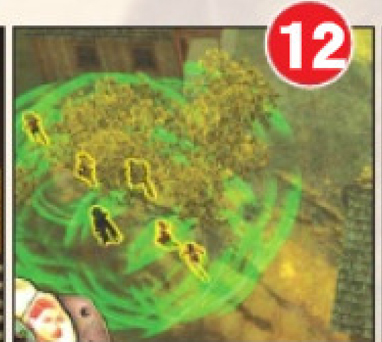


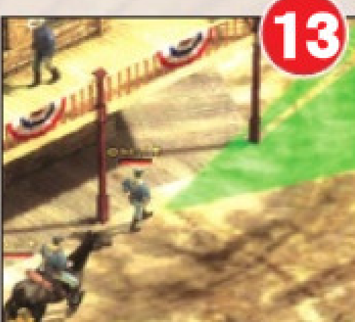












3.NPC规则

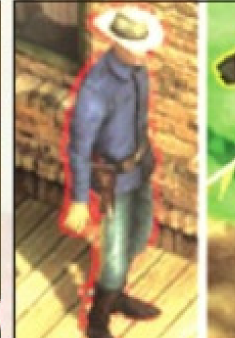
游戏中的NPC有三类，分别是官兵、平民和强盗，官兵和平民是不能杀的，只有强盗可以杀，如果违背这个规则，任务即告失败。下面教你识别这三类人：

如图14，像这种身穿普通服装，调查轮廓为粉红色的是平民，他们只能打晕捆绑，不能杀害。如图15，像这种身穿制服的官方士兵，他们和平民一样，只能打晕捆绑，不能杀害；如图16，像这种身着牛仔服装，并身携枪支的家伙是强盗，可以杀死。





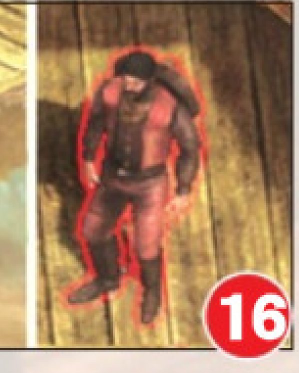






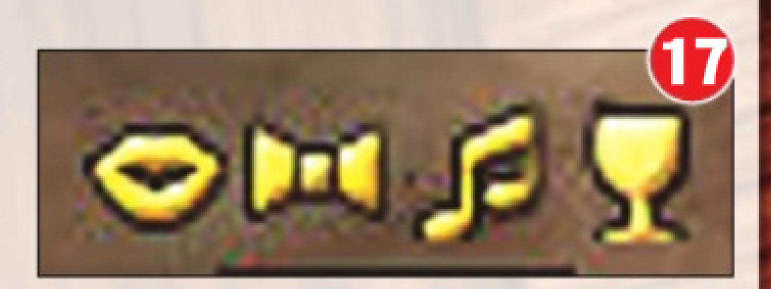






4.NPC的喜好

大部分NPC都有自己的喜好，如图17所示分为四种。嘴唇表示贪色，能够被凯特的色诱技能所诱惑；领结表示有绅士风度，当凯特假晕在地上，他们会英雄救美，走过来扶上一把，此时便是下手的好时机了；音符表示喜欢音乐，能够被库珀的音乐怀表所吸引；酒杯表示贪杯，能够被切斯特的酒瓶所吸引。

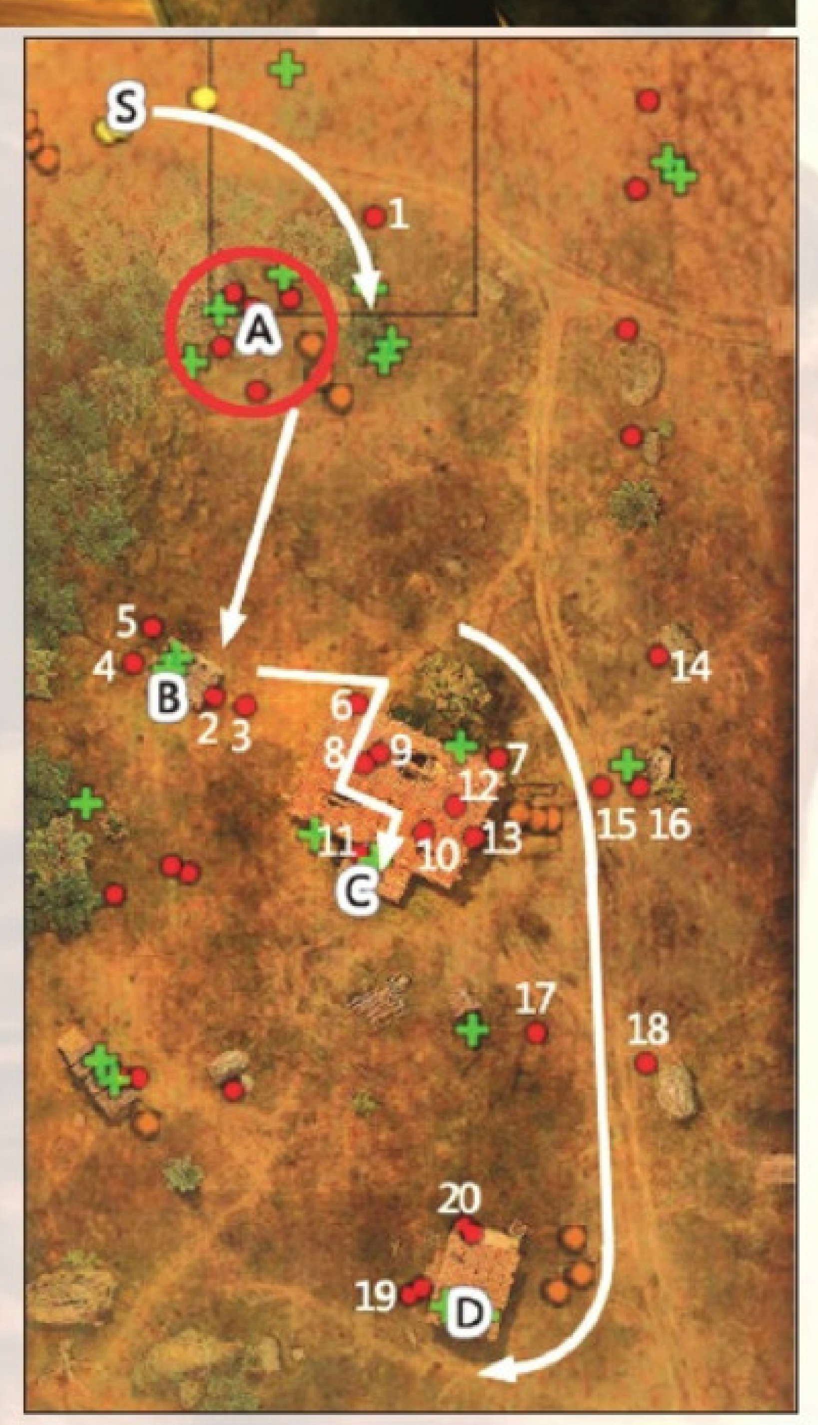


操作键位一览

移动：WSAD	右倾/左转：E	队员能力：F1～F4	桑切斯：5	快速读档：F8
蹲下：C	步/跑：CapsLock	库珀：1	鹰眼：6	暂停：Pause
站起来：T	执行关联操作：空格	凯特：2	小地图：M	噪声工具：N
爬行：B	填弹：R	道克：3	任务菜单：X	
左倾/右转：Q	切换视角：Tab	萨姆：4	快速存档：F5	

HELLDORADO 第一关 林中相会

在教堂见到因中毒而不省人事的伙伴，为了救出道克，库珀答应古德曼夫人的要求，前去车站抢劫一辆装载军火的列车，此次行动由萨姆、鹰眼、桑切斯执行。



1.雨中的篝火

鹰眼等人在路上遇到一群扎营的强盗，决定调查他们的底细。开始位于地图的西北角，先派鹰眼半蹲行走，用战斧砍杀强盗1，摸到石后偷听强盗团伙的谈话，原来他们要炸掉铁轨。

2.三捆炸药（TNT）

为了阻止强盗们的行动，要前往三间屋子盗取炸药。在拾到箭支后，萨姆蹲在石后朝A处的篝火附近扔雷管，或使用鹰眼和萨姆的联合技“自制飞弹”炸掉A处这群强盗（图18）。B处小屋前后共有四名强盗（图19），定制快速动作，屋前的2和3用桑切斯和萨姆同时动手击倒，同时屋后的4和5用鹰眼的弓箭射杀，先射面对的4，后射背对的5。将活的捆绑藏好，进屋拿到第一捆炸药。C屋北侧的强盗6和7派桑切斯清理，鹰眼进屋，里面有4名强盗，用斧头先砍地上走动的8，再砍地上睡觉的9，爬到阁楼砍睡觉的10，最后进后屋杀看炸药的11。清完让萨姆进来拿第二捆炸药，桑切斯顺道将屋西门站着的12和13由背后打晕，背屋里捆绑藏好。小屋D距离较远（图20），有东西两条路径可选，敌人的数量差不多，建议走西侧的小路，敌人站得较为分散，杀起来从容不迫。14孤立很容易杀，15是走动的，趁他离开过去杀16并背走，回头再杀15。同样，17和18等他们分开逐个清掉。绕到屋后让鹰眼射杀绕屋巡逻走动的强盗19和20，其余可以不管，萨姆进屋拿第三捆炸药，任务完成。







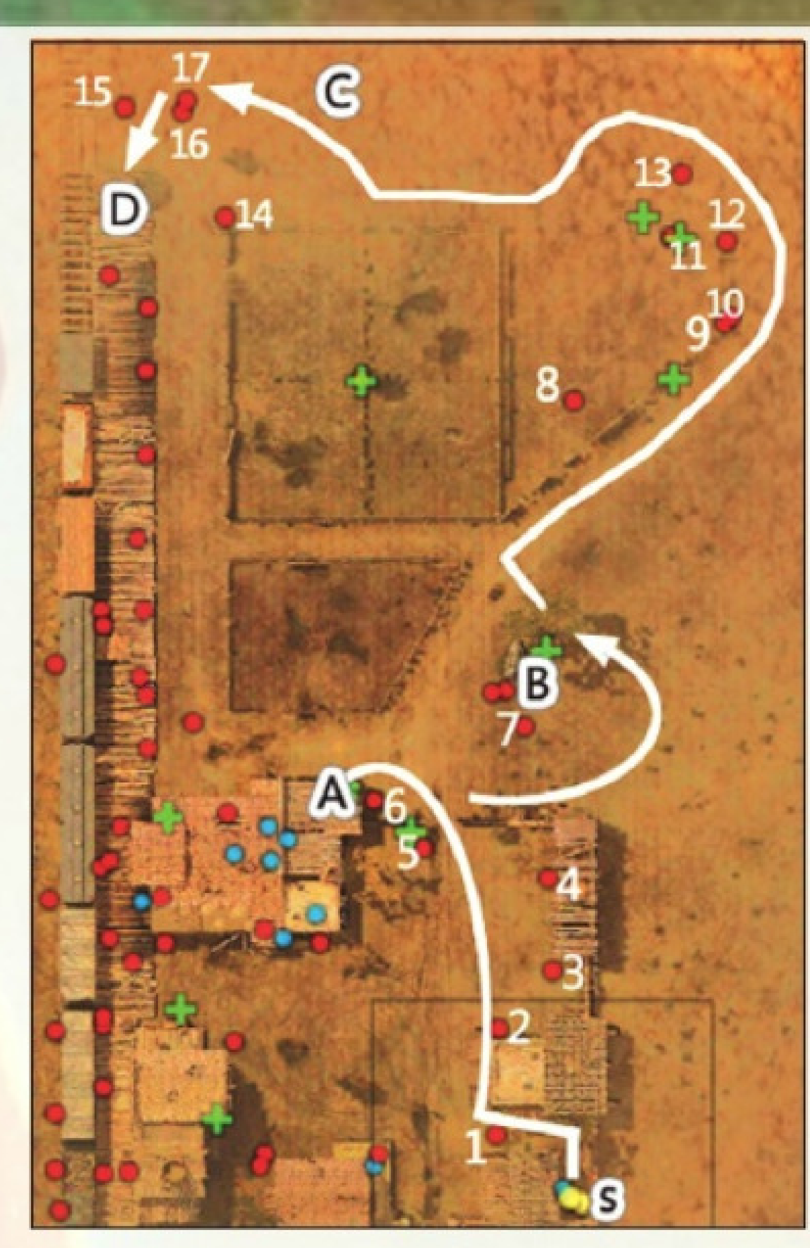
HELLDORADO 第二关 与火车司机的周旋

来到车站的酒馆，押运武器的长官发现萨姆身上的炸药，觉得他们都是危险人物，便下令萨姆交出炸药，并将他们的武器也暂时保管起来。三人正一筹莫展，见到烂醉如泥的火车司机闯进来买酒，桑切斯决定绑架司机。



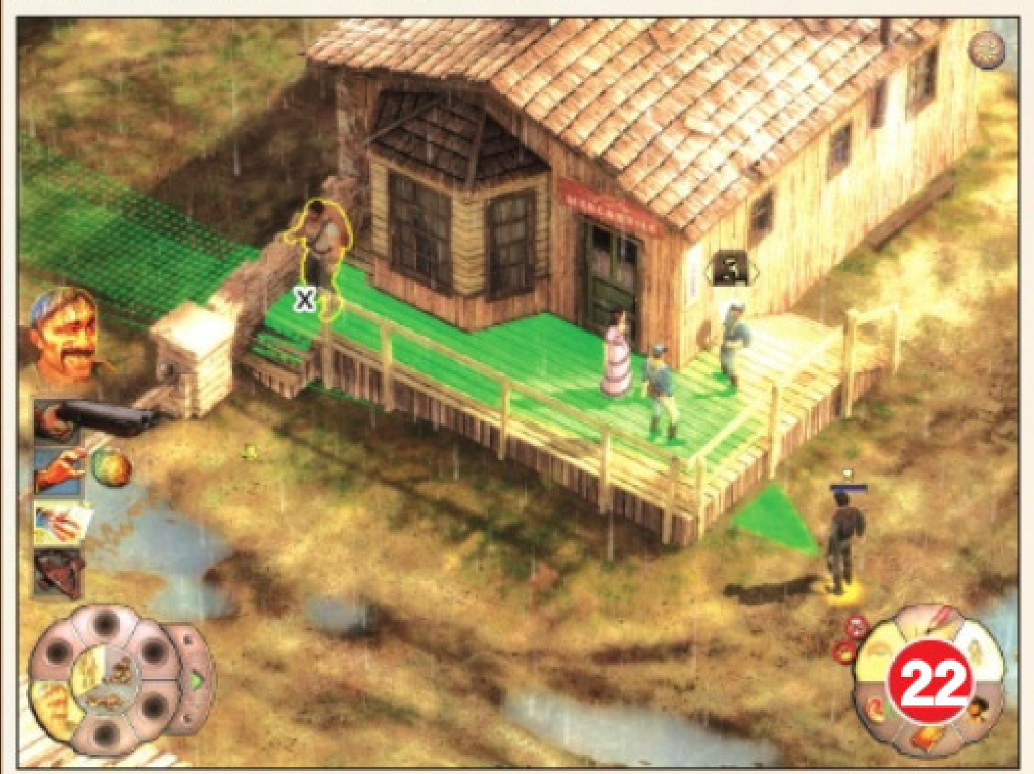
1.一瓶龙舌兰

要想办法给司机喝一瓶龙舌兰酒，酒馆内外有大量的酒徒，将酒瓶扔在地上会吸引他们的目光，因此要避开他们的视线，只让司机看到便可。酒馆里人多眼杂，建议到院子里放酒瓶，在酒馆对面的屋角（如图21“×”处）可以避开士兵的目光。将司机吸引过来，为安全起见，在司机走过来时可将酒壶往里移一点。



2.再来一瓶

司机喝下一瓶后还想喝，这时院子里士兵的位置发生变化，在屋子平台上有两名士兵在少妇面前比枪法，司机在附近观看，在平台的里端（如图22“×”处）放酒瓶吸引司机过去。



3.老家伙头疼了

司机喝完两瓶龙舌兰酒，显然是醉过头了，步履蹒跚地爬上小楼的阁楼，这时桑切斯跟在后面，进屋后将他打晕。不想一名少妇爬进阁楼目睹了这一切，跌跌撞撞地跑去报官，霎时间警报大作，全副武装的士兵将列车围个水泄不通，真是功亏一篑！



4.酒吧里的武器

先要到酒吧拿武器，开始位于地图西南角的后院里（图23），桑切斯出去将士兵1～6依次击倒并背到隐蔽处，让萨姆逐个捆绑。1是固定不动的，2倚在墙边假寐，趁3背身解手的时候击晕2背走，接着收拾3。4和5来回走动，先等4面西时由侧面摸过去击晕，再跟在5的身后下手。6也是走动的，趁他俯身在墙角调查什么时摸过去动手，捆好并背到僻静处。最后终于来到酒馆，在房间A里拿到武器。

5.水塔

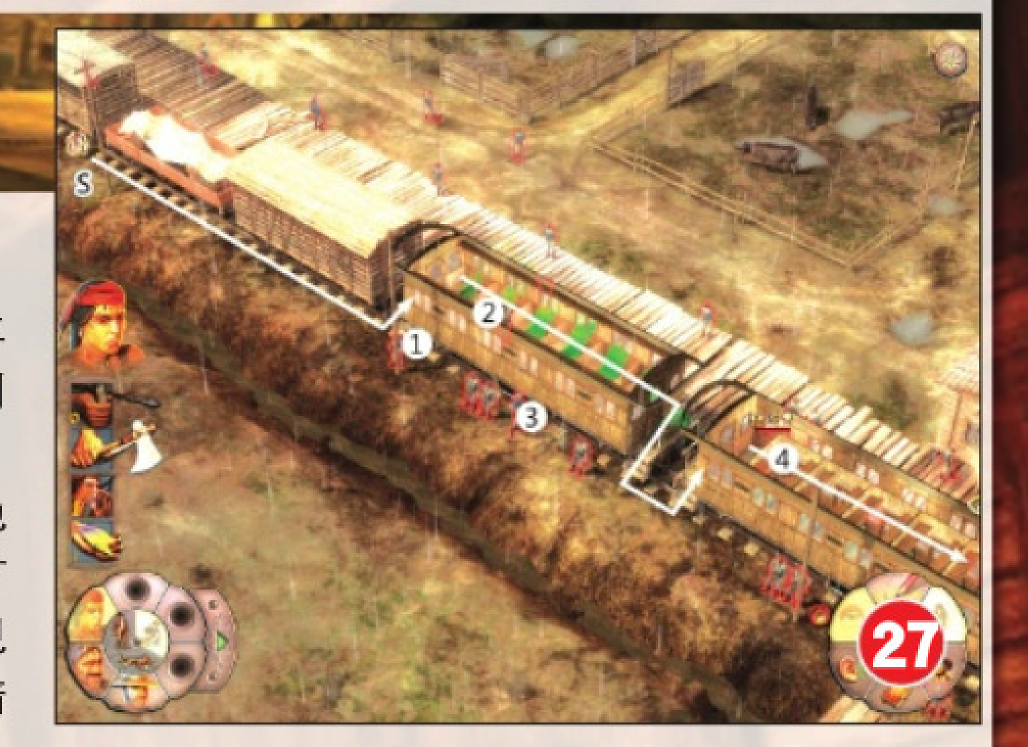
接下来朝水塔方向行进（图24），地图西侧的铁道线上五步一岗，因此要由东边的旷地绕过去。首先避开B处的3名士兵，其中7是走动的，等他们聚成一堆聊天时，迅速跑到西边，在石后拿石块。往地图东北边走（图25），对田地里的8丢石头砸晕，聊天的9和10要同时动手打倒，然后再依次收拾11、12和13，全部捆好，将沿途的石头收集起来。而后沿菜地边缘的小路西行（图26），在水塔附近有4名士兵必须清除。首先丢石头砸晕14，用酒瓶将15引到C处打倒，再派两人同时动手打晕16和17，这样就能安全走到水塔下面的D处放炸弹了。将炸弹引爆，倒塌的水塔打乱了车站押运官兵的部署，士兵的位置发生了变化。





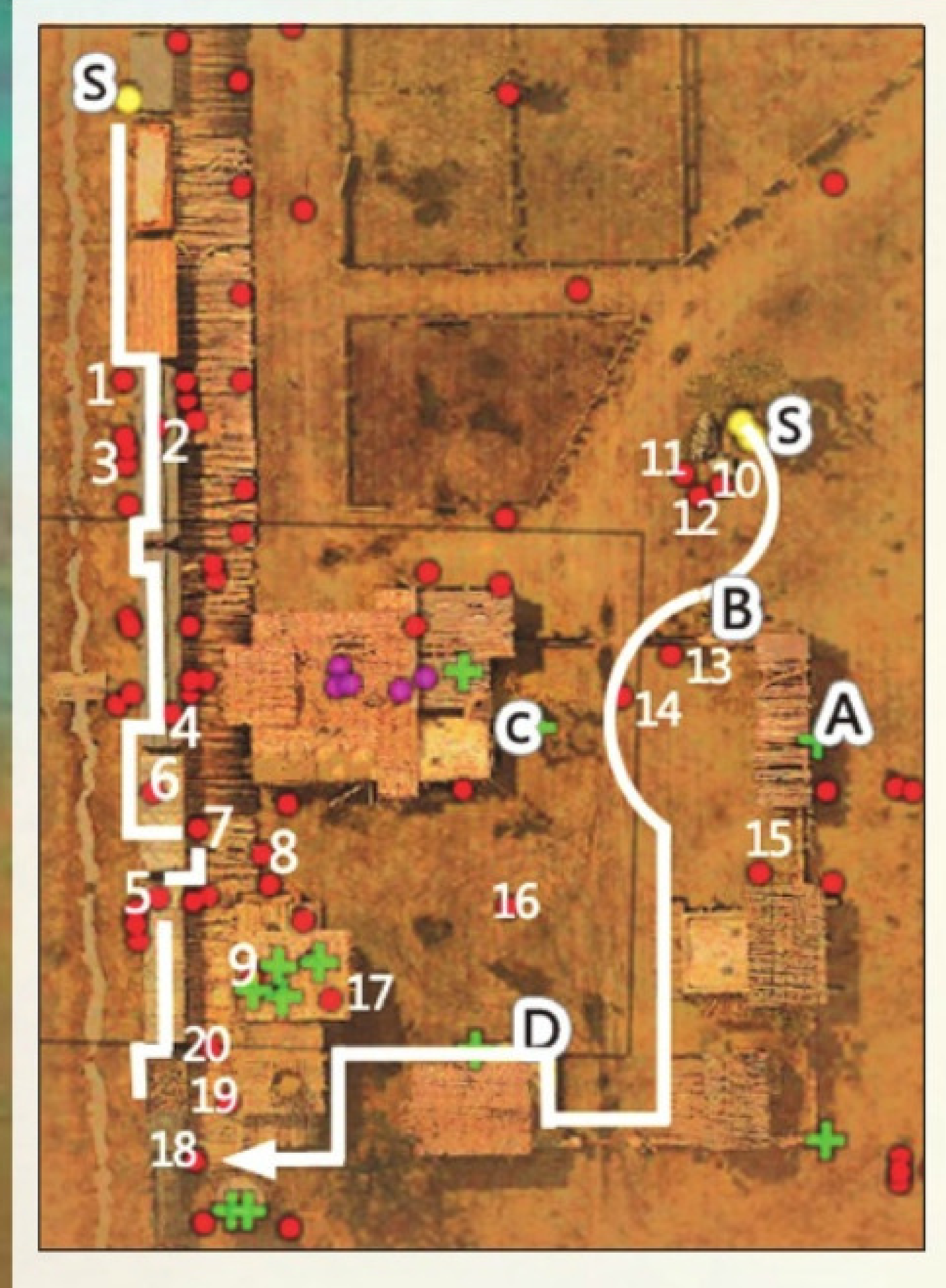


HELLDORADO 第三关 该撤退了



1.只要前两节车厢

本关鹰眼登场，位于列车尾部的第六节车厢附近，目标是截断列车后面的五节车厢并开走列车，期间不能杀害任何士兵。开始时鹰眼位于列车的西侧（图27），首先要对付士兵1，他的目光扫向鹰眼所在的北方，大致有两节车厢的距离，调查他的视野，趁视线扫过去的时候迅速跑到他身边，距离也别太近，会听到脚步声，站在他视线的死角，用拳头将他打晕。转身进入第四节车厢，击晕里面的士兵2，摸到末端调查士兵3的视线，趁视线移开，转出去摸进第三节车厢，这里是卧铺车厢，进门蹲到墙



后，走廊里的士兵4往复走动，摸到身后击晕。穿过这节车厢便能找到放军火的第二节车厢了，将挂钩解掉。

2.上车

接下来要避开士兵进入南端的火车头，鹰眼和桑切斯、萨姆要走两条完全不同的路线（图28）。首先鹰眼行动，等第一节车厢顶的士兵5转身，冲到第二节车厢里将士兵6击晕，在车厢东侧门口站着不动的7，还有走动的8，最重要的是楼里的9，他的视线注视着第一节车厢顶部，在这里建议鹰眼待在第二节车厢里按兵不动。接下来操纵地图东北边的桑切斯和萨姆行动（图29），附近的士兵11、12、13在扎堆聊天，先将会走动和解手的士兵10击倒，然后摸到A处拿酒瓶，用它将士兵11引过来打倒，然后是落单的12，这样就可以安全地跑到B处拿石头了。接下来要潜入院子，在院墙外丢石头砸倒士兵13，再趁14背对时摸过去放倒，将他们背到墙角藏好。然后收拾士兵15，他沿直线往复走动，等他走到墙角击倒。士兵16在院子里走方格，到C处放酒瓶引他过去打倒。士兵17在楼顶朝院落方向巡视，在屋子平台D处放酒瓶引他下来打晕，这样就可以摸到楼顶解决士兵9了，不过行动中要注意第一节车厢顶士兵5的视线。由屋南侧摸到火车头附近，这里有3名士兵要解决（图30），桑切斯一人包办。首先趁车厢顶的士兵5转过身，士兵19的视线掉开，抄到士兵18身旁挥拳攻击，然后扔石头砸倒19，将18、19的尸体背到僻静处，再返回来收拾20。通往火车头的障碍扫清后，先让桑切斯和萨姆在屋后待命，定制好冲进火车头的动作。下面换鹰眼行动，趁走动的士兵8转过身，出车厢击倒士兵7，爬上车厢击倒士兵5，这时士兵8会发现7的尸体而引响警报，不用管他们，迅速冲向火车头，与此同时让桑切斯和萨姆也展开冲刺，3人进入驾驶室任务完成。







HELLDORADO 第四关 重装包围的银行

劫了一车的军火，古德曼夫人仍没有放人的意思，要求库珀等人前往圣达菲镇的银行抢劫一批财物，此次行动由库珀、凯特执行。



1.观测屋

为了探明银行的保卫情况，库珀决定先到银行附近的旅店观察，镇上官兵和强盗混杂，注意不得杀错对象（图31）。库珀起始的院落外有两名强盗，趁强盗1背对，且2的视线调开时，上前用匕首将1解决，将尸体藏到院子里，再爬上梯子解决2。街道A处有3个人在聊天，躲避镇民3的视线穿过街道进入对面的院子角落B处，同时要小心屋顶强盗的视线。这个院子共有四名强盗，屋顶三个，屋檐下面一个，先解决掉下面的，然后在木板上跑动弄出响声，将屋顶的两名强盗逐个吸引下来扔飞刀杀掉，注意等他们分散的时候再跑，剩下的一个要爬梯子到屋顶解决。由屋顶的爬过去（下页图32），下阶梯时要注意街道对面那个斜倚木栏杆的士兵4，穿过街道击晕镇民5，摸到旅店的下边。避开街道上找两个妇女聊天的士兵6，上楼梯开始解决楼上的三名强



盗，趁其中一个进屋子，将外面落单的杀掉，等那个走动的出来杀掉，再进屋子解决最后一个。





2.假面舞会

接下来凯特要前往酒吧里舞女的化妆间偷衣服，乔装打扮之后参加假面舞会以引起骚乱，引开银行附近的镇民、官兵和强盗。首先凯特按库珀进入的路线下楼（图33），拿到香粉。沿街道的南侧往西走，同时要避开士兵7的视线，在街道上还有个彪形大汉带着两名美女（C）来回闲逛，同样要小心他们的视线。将镇民8直接击晕，拿完香粉跑到房间D休息。观察强盗9的行走路线（图34），会在楼梯和下面往复走动，趁他下楼梯的时候迅速离开房间穿过街道，在他回身之前爬上楼梯，强盗10会看到凯特，不过只要保持移动，在短时间内不致暴露。进到楼上走廊，迅速将瞌睡的镇民11击晕，走廊上有强盗12走动，先躲到第一个房间，等他路过门口，出去用香粉迷昏他，再进入第二个房间，这里就是化妆间了，打晕里面的舞女。

HELLDORADO 第五关 银行劫案

凯特在酒吧制造混乱，现在银行的警卫减少了，但是凯特却给困在阳台上，库珀得想办法先将她救出来。



1.向凯特伸出援手

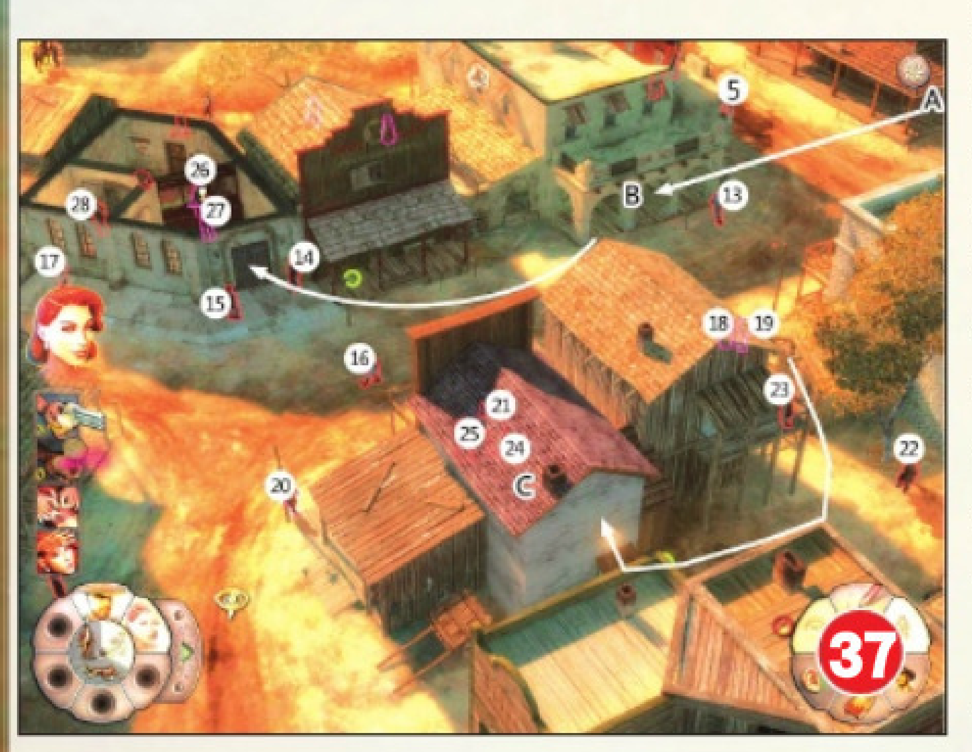
库珀开始位于旅店房间（图35），楼里有2名强盗，强盗1会在房间和走廊走动，趁他出房间时躲到门边，等他进来由背后用匕首捅死，声音会吸引强盗2进房间探看，丢飞刀将他放倒。对在外面阳台走动的3也要用飞刀杀，先在走廊将大门打开，等他经过的时候丢飞刀，将尸体背到屋里藏好。然后来到阳台，街道上的士兵4和5在巡逻，不能杀他们，避开他们的视线往北穿过街道，在A处的屋檐下蹲守，这里是安全的。在酒馆门口有大批镇民围观，阳台上士兵6的视线望着街道，此时换凯特行动。凯特在酒馆二层阳台上（图36），酒馆二层共有四名士兵，进出走动的士兵7可以在阳台角落里踢晕捆绑，到阳台另一端拿香粉，然后起身使用色诱技能进入走廊，阳台正中的6会被吸引进去，而走廊的8和9不为所动，但他们还是会对凯特行注目礼，不久6会吃醋发飚，出拳将8和9击倒。此时观察楼下士兵10的位置，如果他没有找老板谈话，那么楼下老板的目光是不会瞧向二楼的，可以大方的将3名士兵捆绑好。门外强盗大叔11的体格健硕，不会被娇弱的凯特击倒，所以只有使用香粉了。出了酒馆绕到后面的路，只有少量士兵和几个醉鬼，与此同时换库珀将坐在楼梯上的士兵12击晕，这样他就看不到穿越街道的凯特，使她安全的和库珀在A处会合。记得让库珀把12背到屋檐下A处并捆好，以免被发现引发骚动。




2.堆满钱袋的地窖

在将士兵12藏到A处后（图37），避开街道巡逻兵5的视线到达旅店外的雨檐下，这里是死角，所有的士兵和镇民都望不到这里。士兵13靠在那里打盹，先不用动他，观察一下街道的情况，银行门口不动的有14和15两名士兵，16和17来回巡逻，在街道对面站着妇女18，镇民19来回走动，不时和18聊几句，镇民20的目光扫视着银行门口。要接近银行，务须清除街道的眼线，在街上巡逻的士兵16是突破口，首先将库珀移到北边，趁镇民19转身，凯特站到街上色诱16，将他引到B处踢晕，捆绑。再趁19转身离开，库珀跑过街道挥拳打到妇女18，背到B处捆好。接下来可以收拾13了，然后是镇民19，全部捆绑，如此银行北边的障碍清除了。库珀藏好身形，派凯特到银行门口色诱巡逻的士兵17，注意不要踏入镇民20的视线，将士兵17引到北边踢晕。镇民不会被色诱，但凯特可以吸引他离开，引到北边让库珀背后下手击晕，全部捆绑藏好。接下来要对付C处楼顶的三名强盗，窗前强盗21目光注视着银行门口，要将他们全部处理掉才行。首先到街道东边的胡同收拾强盗22和23，他们对望，一个在楼梯上，一个在下面，库珀和凯特同时用拳头和香粉。沿小巷南行，在小楼C的门口守候，等强盗24开门出来，库珀上前挥拳打晕，凯特捆绑。现在楼上只有21和25了，两人爬上楼梯，同时用拳头和香粉伺候。清完外围的障碍，这时可以接近银行了，用拳手和香粉晕倒14和15。银行里共有四个人，镇民和士兵各两名，外屋是两个聊天的镇民，柜台里面的用凯特的色诱技能引出银行打晕。柜台外面的镇民派库珀直接进去打倒，再进里间打倒士兵28，结束任务。





HELLDORADO 第六关 再一次尝试

原来钱财并没有放在银行，而是放在士兵密集的谷仓。本关路上的敌人较多，经过笔者多次尝试，才摸索出下面的走法，算是遇敌最少，也是最省力气的路线了。

任务开始时库珀、凯特和道克呆在小镇西南角的屋顶（图38），先让道克收集附近的子弹（尽管没用上，本攻略一弹未发），库珀先下楼，等士兵1走到院子的A处下手击晕，凯特和道克下去，将其捆绑并藏到墙角。士兵2在街上来回巡逻，用库珀的闹表或凯特的假晕来吸引打晕。强盗3倚墙不动，库珀过去击倒，不过要小心街上那名端枪黑袍强盗的目光。士兵4在街道来回踱步，库珀趁他走开的时候潜入街道对面的院子，趴在墙根的B处，等镇民5走到屋角C处坐下，上前挥拳打晕。凯特和道克也进来，拿香粉和毒气瓶。接着往东边穿出院子来到街道，避开紧张兮兮拿枪到处跑的士兵6和7的视线，蹲到D处歇脚。

观察走动巡视的士兵8和9的视线（图39），他们会东西对望，等他们转身调开视线，同时13跑到北边聊天，这时沿着镇民10的视线边缘近身出拳，打倒后背到屋角的E处。屋前有聊天的士兵11和12，可用定制动作打倒（笔者也试过库珀一人连续挥拳没有触发警报）。接下来避开街道上8、13和14，由院子里面摸到屋北边的F处，将背对的强盗15杀掉，藏尸于F处。这里离仓库G不远了，该凯特粉墨登场了，等那名端枪的黑袍强盗离开，走到仓库附近吸引16、17、18和19这四个好色之徒，引到墙根H处等他们互殴，打倒最后一个捆好，然后等那个端枪的黑袍大叔过来扔飞刀杀掉，免得被他看到墙角的尸体。

在仓库的西北侧有四名士兵（图40），全部用色诱或假晕解决，到墙根处拿毒气瓶。绕到谷仓大门处，对门口的两群士兵派道克扔两个毒气瓶毒晕，进入仓库往后面再扔两个，将里面的四名士兵放倒，全体队员跑到马车后，任务完成。







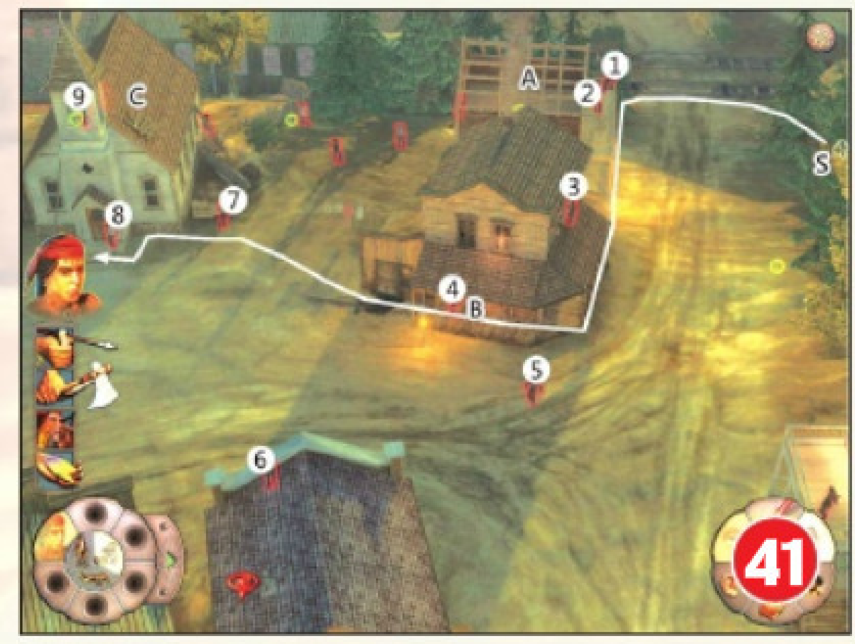
HELLDORADO 第七关 像灵猫一样



桑切斯和萨姆将满载军火的列车开到黑水镇，不但没有拿到解毒剂，反而被强盗抓了起来，强盗们想利用他们诱捕库珀、凯特和道克一行，还好鹰眼趁机逃了出来，准备阻止库珀等人落入圈套。

1.穿越村庄

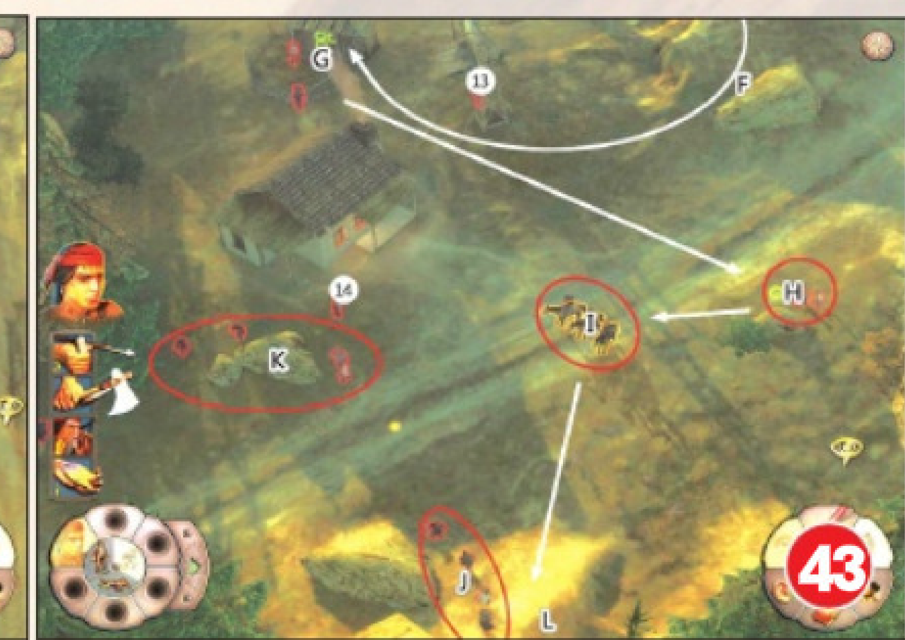
本关由鹰眼在山村单独行动，面对的全是强盗，可以放手杀人了，但务必要处理好尸体（图41）。开始箭支紧张，尽量少用。首先绕开小楼A阳台上强盗1的目光，绕到阳台下方，沿着阳台下的墙根走到楼梯处，先将走动的3打倒，上楼梯将阳台上走动的2打倒，再解决不动的3，进屋子拿箭支。然后沿街道继续往西南走，强盗4沿着墙根走动，5则在路口徘徊。等5转身，跟上并打倒4，将尸体拖到墙根的B处，这里是安全点。随后处理掉路口的5，背尸藏到B。强盗6横穿街道踱步，不时回去和7聊天，趁他到达街道东侧驻足，摸到身后一记重拳，同样藏尸B处。接着调查7的视线，沿着视线边缘摸到他身畔打倒，随后解决在小教堂C门口打盹的8，由竖梯攀到塔顶打倒狙击手9，不过爬梯子时要掌握好时间，趁他调过脸时击倒。接下来往水塔D处前进（图42），躲避走动的强盗10视线，将11解决掉，藏尸于屋子和水塔之间，然后爬上水塔D将两名哨兵砍杀，拿到箭支。回到地面，爬过12的视线到达小屋E处，拿箭后用弓箭射杀阁楼和下面的三名强盗，先杀楼上的，再杀坐在地上的，最后杀来回走动的那个，沿斜坡走到F处的石后。



41



42

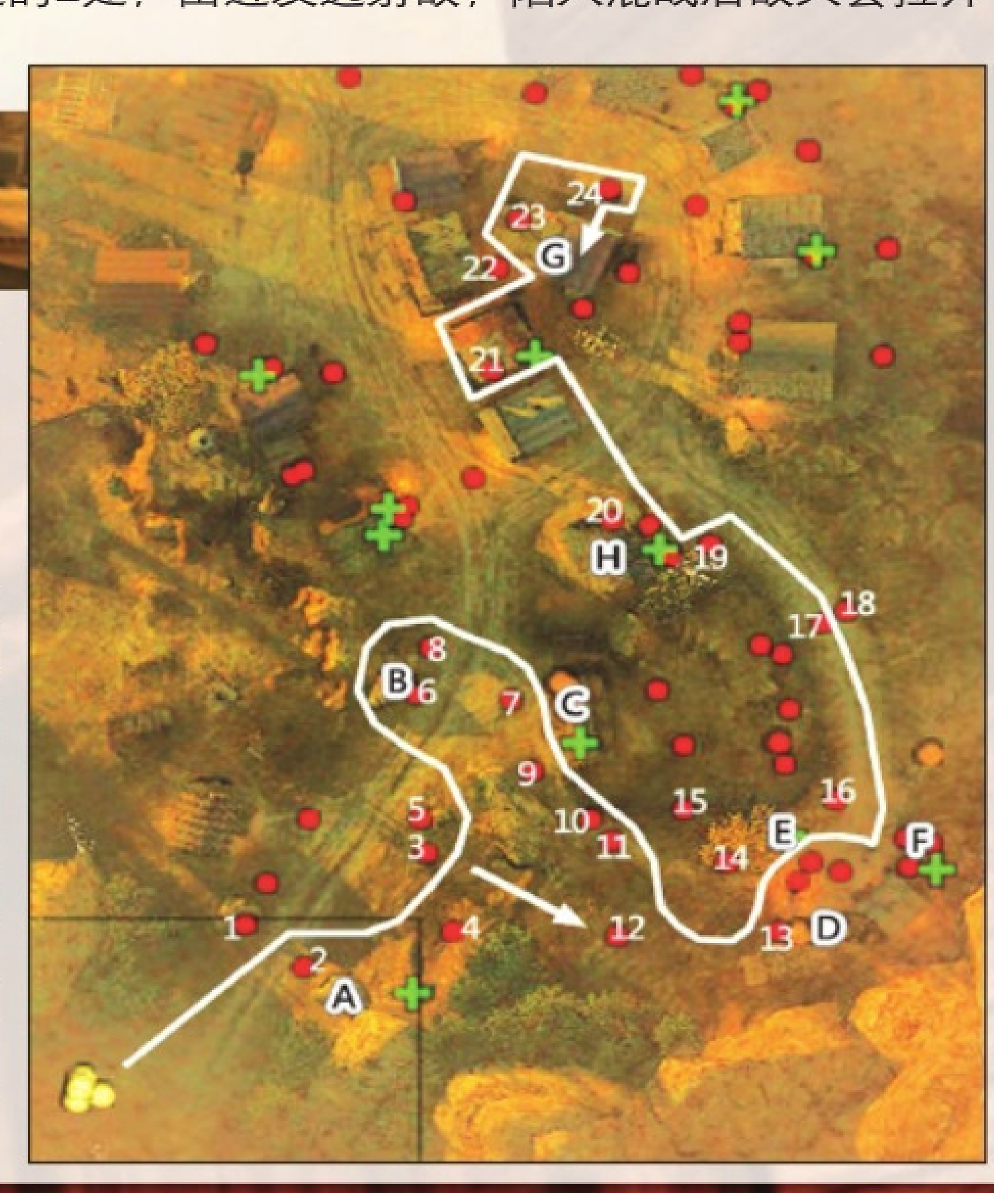


43

2.伏击

接下来要靠近村口，消灭埋伏的强盗，以免库珀、凯特和道克落入伏击圈（图43）。首选往西南边的空地摸过去，在水井和风车之间杀掉13，将尸体藏好，否则会被路边巡逻14看到。再到工棚G处射杀两名强盗，进去拿箭支，现在差不多有20支箭了，足以应付后面的敌人。接近伏击圈，先将走动的14解决，再用定制快速动作的方式清理掉H和I处的敌人。注意在H处有草药拿，在消灭J和K两处敌人时躲到侧翼位置攻击，推荐躲在高处的L处，由近及远射敌，陷入混战后敌人会拉开距离，及时用草药疗伤。将伏击圈的全部敌人消灭，任务完成。

HELLDORADO 第八关 寡妇



古德曼夫人逃到黑水镇的某个地方，库珀等人开始寻找她的踪迹。不妙的是，道克的病越来越严重，得尽快帮他找到解毒剂。

1.爱惹麻烦的家伙

鹰眼在村庄入口抓到一个小家伙，他知道寡妇的藏身之处，不过他的母亲正被马厩后的强盗骚扰，只有救出她才能得到寡妇的藏身处情报。本关由库珀、凯特和鹰眼一起行动（下页图44）。首先让库珀杀掉倚在石头上的强盗1和走动的2，往北行进，趁3走开，摸过去杀4，将尸体藏于A处的石后，再等3走到原来4的位置动手，继之收拾站立不动的5。往前来到B处的石头旁，先杀6，藏尸石后，再杀7，再用飞刀投杀8，尸体不用管。避开强盗9的视线绕到C处的马厩，鹰眼拿箭。强盗9不动，10来回走动，不时与9和11聊天，趁他转身之际，摸到9的身边动手，移尸石后，再等10走回来如法炮制。强盗11和12的视线对望，派库

珀和鹰眼同时用飞刀和弓箭杀掉（图45）。往前来到D处的马厩外，先将醉鬼13杀掉背走，强盗14走到马车处打盹时用飞刀杀掉，15倚在跑马场的栏杆处，不用理会。绕到篝火边的E处，库珀和鹰眼解决掉三名火边的敌人。在F处的屋前，三名强盗正在调戏村妇，首先将观察这边的16解决掉，再跑到屋前用定制快速行动的方式，使用飞刀和弓箭清掉三名强盗。


44


45

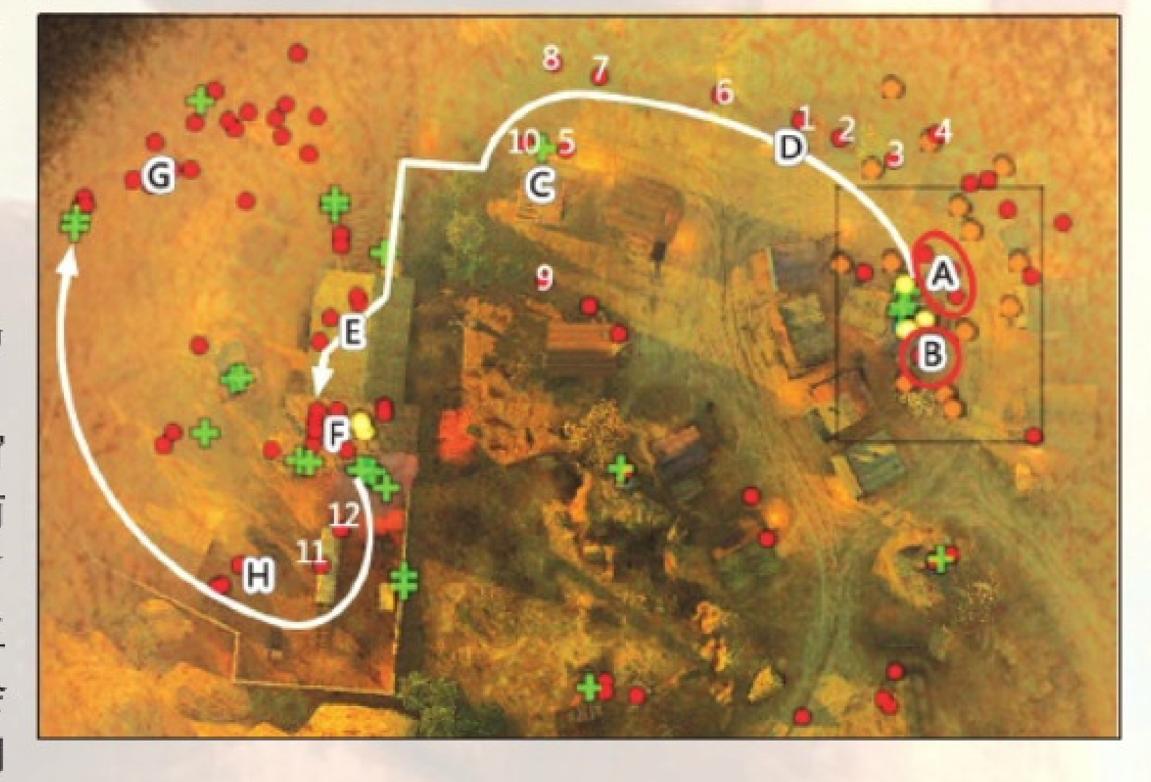
2.藏身处

救出村妇后，小男孩告知古德曼夫人藏在G处的小楼里。在F处会合，凯特拿到香粉。沿马路北行，强盗17和18用鹰眼的弓箭射杀，将尸体往南移。H处的小屋附近共有四名强盗，楼顶和下面各两名，先清下面的，19用凯特的假晕吸引踢倒，20用库珀的匕首杀，屋顶的两个很好解决。往北摸到小楼外（图46），附近有个四处疯跑的家伙，他的行动范围大，速度快，可用鹰眼的身体定住他的视线，趁他慢慢走过来用弓箭射杀。鹰眼绕到附近小楼的楼梯解决上面阳台的强盗21，以及小楼G楼梯平台的22，将来回跑动的23射杀在胡同里，然后绕小楼北侧街道爬过去，沿墙根爬，利用桶箱等障碍来藏身，来到梯子附近迅速射杀平台上的强盗24。在敌人发现尸体并引发警报前跑上平台，爬竖梯进到房间冲向古德曼夫人，任务完成。


46

HELLDORADO 第九关 仓库

找到古德曼夫人，发现她是被原来丈夫的手下逼迫的，那些强盗还劫持了她的儿子，希望库珀一行帮她的忙，把儿子救出来。从夫人手下拿到解毒剂，道克的症状好多了。



1.身份暴露

和夫人交谈后，强盗迅速包围了小屋，要从这间仓库突围出去（图47）。建议切换到道克身上，收集房间里珍贵的狙击子弹，它得尽量节省，为后面留点机会。切换到FPS视角，用手枪把住窗口，将攻上竖梯的六七名强盗射杀（蹲在右下墙角能吸引A和B两处的强盗上来）。然后透过窗户将跑来调查尸体的强盗射杀，除了强盗1～4不能移动位置，其他的强盗都能射杀在小楼下。返回第三人称视角，观测附近楼上狙击手1的位置，若队员被狙击手击中会一弹毙命，因此不能离窗口太近。趁狙击手1调开视线，在窗口用狙击手枪将其击毙。如果想节省狙击子弹，可趁他转移视线时爬出小楼，沿街道清理剩余的强盗，狙击手1可爬到楼上从背后打晕，危险解除，全体队员下至街道。

2.去仓库的路上

地图南部有很多补给，可以去杀敌拾取道具，不过笔者推荐的是最简捷的攻关方法，下面直接奔赴车站（图48）。全体队员沿街道往西北方行进，前面小楼C附近共有五名狙击手。道克蹲在屋前D处，用狙击枪射杀C楼阳台上的狙击手5，库珀再由屋后摸到狙击手6背后解决他。这时可沿道边摸过去杀狙击手7和8，不过狙击手9的视线透过两座小楼的间隙望向这边，要快速通过。杀完7和8，摸到C楼的阳台下面，用手枪将狙击手10射杀。来到列车轨道附近，由车厢顶部爬进车库E，鹰眼用弓箭射杀里面的四名强盗。四人爬行进入关押桑切斯和萨姆的房间F（图49），里面共有八名强盗，一起用枪指着桑切斯和萨姆。先派库克沿轨道爬出房间，由外面的梯子爬到上层的办公屋，其他队员埋伏在屋子的平台下面，定制快速动作：库珀用枪射击两名强盗头顶的绳索，掉落的车轮会将他们砸死，然后再射杀二层平台窗前的一名强盗；道克朝二层平台扔毒气弹，杀掉另外三名强盗；鹰眼和凯特则用箭和手枪对付剩余的两个，并且一人跑向人质所站的平台。


47


48

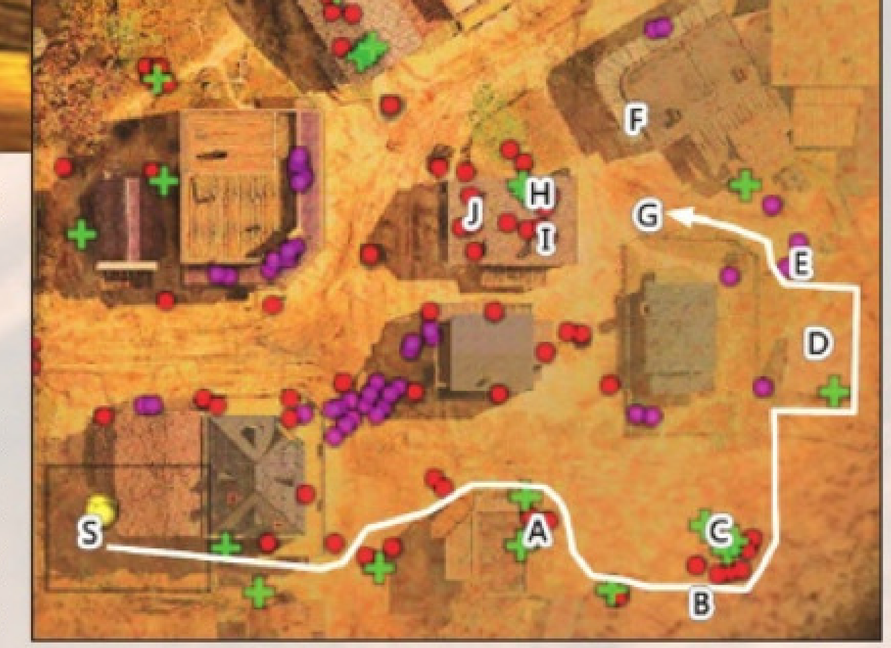

49

3.寡妇的儿子



救出了桑切斯和萨姆，要前往G处的小楼解救古德曼夫人的儿子。现在队员全部出场，可使用的技能很多，后面的难度不大。首先往南离开屋子，清掉列车顶的11和巡逻的12，H处的木箱附近有3名强盗，可用桑切斯的酒瓶、凯特的色诱和假晕引过来杀掉，也可以简单的用枪声引到车厢后面杀掉。由屋后绕到G处的小楼南侧（图50），桑切斯用毒气瓶杀掉3名扎堆聊天的强盗，拾到另外的毒气瓶。跟着一名强盗上楼梯，朝屋子里扔毒气瓶，能毒翻五名，墙角毒不到的家伙会冲出来，用手枪击毙。引发警报不用怕，蹲在楼梯口将冲上来的敌人一一射杀。险情解除，进屋开锁，在里屋抱起襁褓中的婴儿。

HELLDORADO 第十关 总统



总统即将在新奥尔良发表演讲，他的生命正遭受威胁。库珀等人来到新奥尔良，打算将这个消息通知给总统，但库珀等人由于身上携带武器，不能进入被严密控制的港湾区，只有凯特一人参与行动。

1.衬衫下的武器

凯特开始位于地图南端的小屋前（图51），先用假晕将街道上来回巡逻的士兵1引到起始点踢倒捆绑，然后站到屋东侧的A处，用色诱将转圈子巡逻的士兵2引过来踢倒。刷洗马匹的士兵望不到这里，不用惊动他，直接由他身侧绕到马车后，然后观察南边的B处院落，一名农夫在侍弄菜园，士兵在南北走动，趁士兵离开爬过街道，打开院门潜进去。

相邻院落的士兵3视线能望到这边（图52），用色诱将他引到屋后踢晕。爬到院落南门，外面有三名士兵，观察4的视线，趁视线往西移开迅速蹲着往东走，躲到手推车C后面，等4的视线再度移开，迅速爬到箱子D后面拿香粉，由箱子后爬到士兵4身边，用香粉晕掉他，爬到E处拿香粉。

接下来走到街道（图53），用色诱将街上巡逻的士兵5和屋边站着的士兵6引至F处角落解决。接下来靠近码头，依次将士兵7和8踢倒，再用香粉迷晕队长，剩下的10就很好应付了。G处的一群士兵可利用色诱引作一群，把队长也引进来，他是不会受到诱惑的，但那些受到色诱的士兵会发生哗变，等队长将他们逐一打倒，再用香粉将队长麻晕就行了。

进入豪华游轮，上二层走廊，避开士兵11的视线，蹲到门口等士兵12和13聊天结束，两人分开行走的时候潜进屋内，爬到柜台里拿香粉，然后将士兵14迷晕，再等15聊天的时候调开视线，潜过去用香粉迷晕，这时便能进入总统的房间H了。







HELLDORADO 第十一关 炸弹

在凯特见到总统后，库珀等人得知厄尔·科塔多在总统的必经之路上安置了炸弹，他们要前往镇中心的那个地方将炸弹解除掉。

1.炸弹

本关是库珀、道克、萨姆和桑切斯4人行动，开始时到屋后拿石头和毒气瓶（下页图54），用石头将阳台上的士兵1砸晕，萨姆负责捆绑。接下来清理街道上的三名士兵，趁2和3聊天的时候，分别用拳头和石头砸晕他们，再敲剩下的4，过去拿酒瓶，将尸体捆好背走。阳台上的士兵5观望着街面，他被阳台上的士兵6不时照看着。趁6刚转身过去吸烟的时候，库珀迅速冲过去挥拳攻击5，然后将尸体背走，时间刚刚够用。接下来到街道清理聊天的士兵8和9（下页图55），但要避开7的视线，在他转身之际下手。派道克扔毒气瓶将二人毒倒，库珀和桑切斯过去将尸体背走，在7转过身之前完成。而后继续前行，爬到A处附近，等三名士兵扎堆时扔毒气瓶，将他们毒倒。过去拾毒气瓶，然后库珀爬到教堂门口解决打盹的10，进去拾药箱，这样道克就可以到达B处，这里是C处马车后的六名

士兵视线的死角，用道克的定制快速动作扔两个毒气瓶全部解决掉，不要触发警报。在马车附近拾得药箱和毒气瓶，避开镇民11和12的视线，爬进D处院落（图56），由屋顶爬到北门处，这里有四名镇民，用定制快速动作，对E处的两个用毒气瓶，对13和14用石头砸，清理完就可以往北爬出院子了。



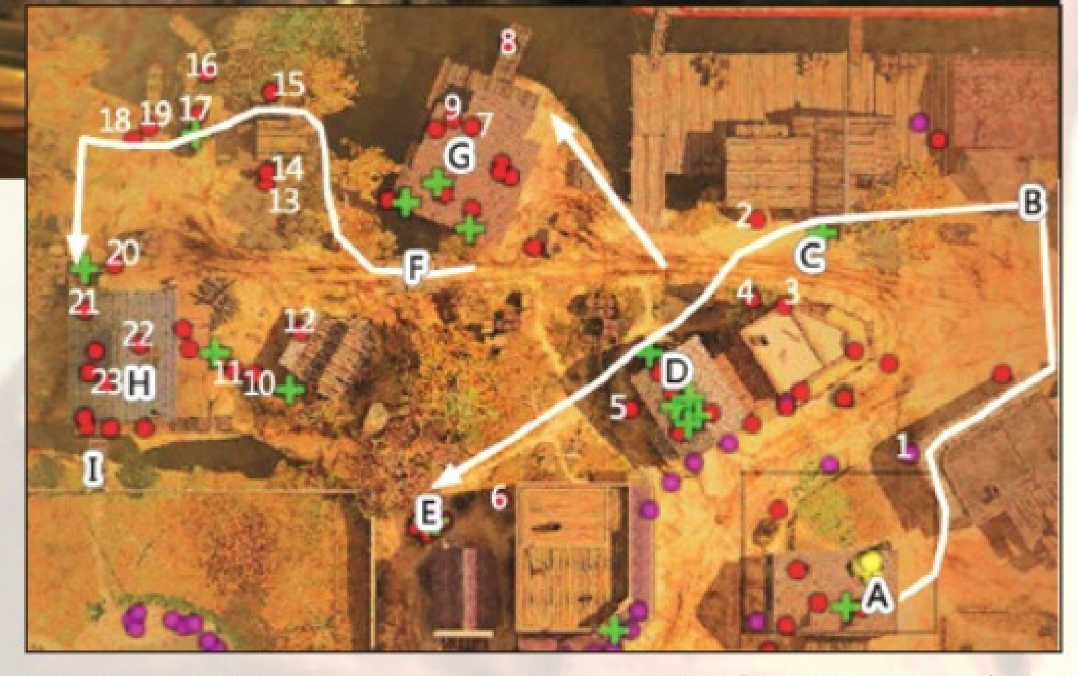




2. 刺客

接下来要对付H处小屋附近的强盗，共有六名，院子三名，屋里三名。派道克爬到G处埋伏，桑切斯爬到F处的阳台埋伏，用定制快速行动，等其有五人聚拢的时候扔毒气弹至H屋，院子里那名倚树的白衫强盗15用桑切斯的石头砸倒，如此不会触发警报。最后要清理房间里的敌人，I处小屋里有两名强盗，还有一个会不时从大屋过来聊天。趁他离开，库珀潜进屋将两名强盗打昏，背出去捆绑，等另一个回屋，库珀由屋角摸到身侧下手击倒。最后要消灭大屋J的敌人，这里只用道克一人守住门口，用FPS视角开枪清扫就行了，将屋里敌人全部消灭后过关！

第十二关 厄尔·科塔多

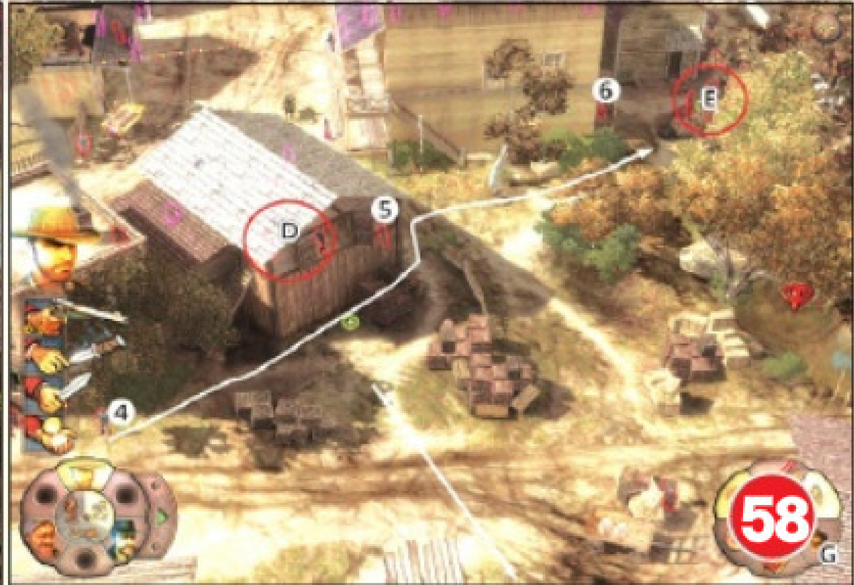


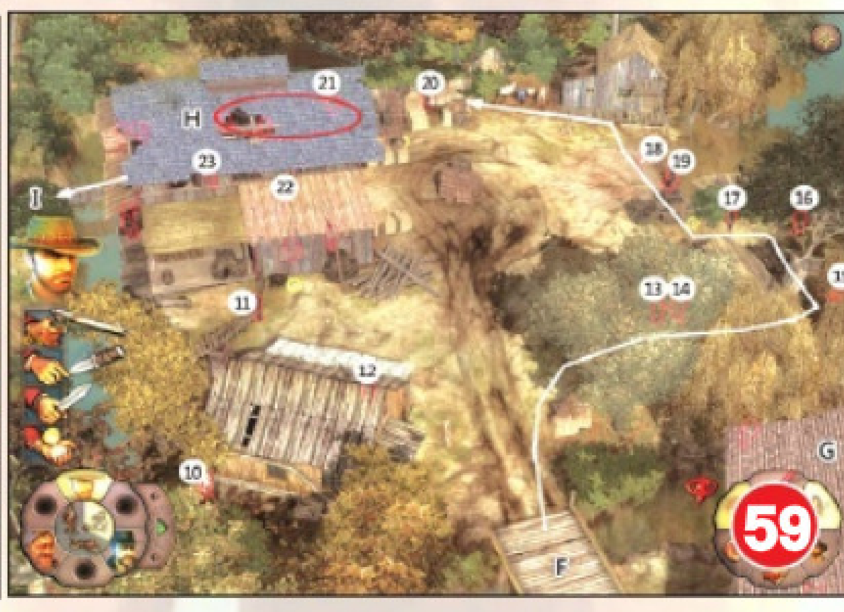
在警长的搅和下，强盗头子科塔多逃跑了，准备继续刺杀总统，而此时总统的马车已经上路。科塔多如今躲在镇广场附近小岛的储藏所里，要想办法将他抓起来。

1. 猎手和猎物

本节仍然不能杀害任何的士兵，在击晕后道克负责捆绑，对付强盗就不必手软了。在开始的位置到房间A打晕里面的士兵（图57），拿到毒气瓶。然后到街道的屋角，躲避骑兵和巡逻兵的视线，打晕士兵1背走，沿屋檐下从一名士兵身后潜行过去，再躲避巡逻兵的视线到达街道对面的B处，会合。沿地图的北侧往西行进，拿到酒瓶。前面有三名士兵，在C处放音乐怀表将士兵2引过来击倒，再依次上前击晕3和4，到仓库D的屋后拿石头。仓库D是个不错的补给点（图58），里面有五名士兵，外面的三个扔毒气瓶一次迷倒，里面瞌睡的两个用拳头揍晕，在屋里拿到狙击子弹、毒气瓶和石头。接下来要前往E处拿补给，用库珀的音乐怀表依次引诱士兵5和6出来击晕，道克爬到E处扔毒气弹迷倒四名士兵，拿到医药箱和毒气瓶。由于F处的木桥被仓库G里的几名强盗守望着，因此必须将仓库里的敌人清除才行。先由北侧的敌人视野漏洞穿过去，避开办公室里7的视线，将外面的强盗8和9杀掉。进仓库，一层有五名，二层有三名，全部杀掉，在二层拿到桑切斯的酒瓶和石头。然后离开仓库G过桥F，本节任务完成。







2. 神射手

来到西北小岛，狙击手正在仓库H的楼顶窗前，瞄向南边总统演讲的会场（图59）。首先清理南侧院落的三名强盗，等10走到屋后投飞刀杀死，然后再用飞刀杀11，12会走过去察看尸体，背后出拳打倒。接下来清院落北侧的强盗，聊天的13和14用定制快速动作同时杀掉，飞刀和石头随便用。强盗15是个坐在椅子上打盹的胖子，他比较皮实，飞刀不管用，得用拳头或石头打晕再杀。16和17用快速动作同时杀，推荐用石头和飞刀。18和19有站成一排的机会，可以一石二鸟。接下来由北往南朝仓库H摸近，注意楼上21的视线，等下面的20走到箱子后再丢飞刀杀掉，在箱子间拿毒气瓶。在仓库H里共有五名强盗，二层的三个可用一个毒气瓶清掉，库珀蹲在墙根角落用手枪清掉一层跑出来的敌人22，这样不会惊动南边门口的强盗以及那名狙击手，然后潜入仓库暗杀掉剩下的23。在里间除了狙击手，还有个家伙正对着门。在杀掉狙击手之前千万不能触发警报，否则总统会被射杀，因此不能从二层下手。清掉南门外的两名强盗，一个用拳头打，另一个来回跑的用飞刀杀，蹲到总统演讲会场的侧门I处，开枪或用飞刀杀掉窗口里的狙击手，任务完成。



神之影

精品 总评 8.1

制作	Raven Software
发行	Activision
类型	动作
语言	英语
文化包容性	8.8
上手精通	8.3
画面	8.8
音效	8.3
创新	7.0
剧情	7.5

为什么要玩这款游戏

随着电影《X战警前传——金刚狼》在全球的火热上映，同名游戏也紧随电影隆重推出。通过游戏，你不仅能体验到金刚狼的锐利钢爪、狂暴野性和变种能力，还能在电影剧情的穿插描述之下，了解金刚狼不为人知的身世之谜。尽管本作只是一款电影改编的游戏，但其高品质的制作水准却让大家对电影改编类游戏的看法有所改观。因为这款游戏绝对不只是配合电影营销的附属品，而是一款真真正正的年度大作。在游戏中，你可以看到无数经典动作游戏的影子——《鬼泣》的华丽连击技、《战神》的巨型头目战、《忍者龙剑传》的动作爽快感，尽管都没有达到青出于蓝胜于蓝的地步，但至少模仿得有板有眼，使得整个游戏过程精彩刺激，一气呵成。值得一提的是，游戏还融合了不少新鲜元素，包括飞行躲避、隐匿潜入、场景解谜等。可以这么说，如果错过了《X战警前传——金刚狼》，那绝对是你今年的最大遗憾！

X-MEN ORIGINS WOLVERINE

第一章 起源（Origins）

操作说明
移动：W、S、A、D
轻击：鼠标左键
重击：鼠标右键
跳跃：空格
抓取：C
格挡：Z
能量：Shift
冲刺：Q
锁定：E
野性感知：1

第一节 不可阻挡（Unstoppable）

许多年前，金刚狼罗根和剑齿虎维克多被史崔克派往非洲寻找一种特殊金属，两人乘坐的直升机却在途中遭遇导弹袭击……

直升机爆炸后，金刚狼从高空跌落，跌落过程中需躲避迎面而来的导弹，落地后还要面对众多刀客枪手的围攻，在这里可掌握一些格斗技巧，例如砍杀、格挡、抓取等，稍后在断崖处还能掌握“飞扑”技巧，可跳至无法到达的地方。来到山顶，一架直升机在前方盘旋，此时需飞扑过去杀死驾驶员，再安全跳回地面。接着走进废墟，在里面遇到一名双刀斗士，其作战方式与普通刀客差不多，只是攻击手段多一些，攻击还附带火焰效果，建议直接飞扑过去按地砍杀，连续几次即可轻松搞定。


将吉普车推下，撞开木门

经过吊桥时，会遭遇敌人前后夹击，此时可往桥对面飞扑过去，抓起一名刀客当盾牌撞翻沿途敌人。结果吊桥还是断了，但还能抓住断桥往上攀爬，攀爬时击落挡路刀客即可。走到山顶，抓住头顶绳索往下滑落，只见前方大门紧闭，需跑到左侧山头将吉普车推下撞开木门。刚冲进营地，便遭遇众多敌人的围攻，其中包括一名双刀斗士，可用同样的方法对付它。接着在第二道木门前沿旁边树藤攀爬而上，再走过一段崎岖道路，直至废墟外围遇到一名枪手守卫，此时可从侧旁小屋爬到上层，将他暗杀后用力推倒高墙，压死下方几名枪手守卫。

废墟内，金刚狼在直升机残骸处找到通讯器，与剑齿虎取得了联系。接着来到石门前，转动机关打开石门，此处需连续向前冲刺才能出去，否则石门会很快关上。稍后还要穿过一道石门，需在通道尽头找到轴轮，将它镶入机关内才能打开石门。刚逃出废墟，一个石巨人随即跳出，它拥有两种攻击形态，对付第一种形态只需跳起近身攻击，对付第二种形态则要等时机出现，当对方投掷石头或猛冲过来时迅速飞扑到身后不断砍杀，直至将头部拔出。击倒石巨人后，拖出废墟左侧的石墩，踩着它爬上平台，顺着绳索往下滑落。来到河边，几艘快艇飞驰而过，此时迅速飞扑过去，击落快艇上的枪手，并控制机枪击沉从后赶来的快艇。最后，快艇触礁爆炸，金刚狼也在岸边遇到剑齿虎，两人联手冲出重围……

第二节 金刚狼的故事（The Tale of the Wolverine）

三年后，在加拿大山村小镇，金刚狼与银狐约会归来，在酒吧撞见等候多时的剑齿虎，两人二话不说便打了起来。在这里，需要与剑齿虎交战两次，从酒吧内打到酒吧外，建议多使用飞扑攻击，此时的剑齿虎很难抵抗这招的“无赖”。不过，金刚狼最终不敌剑齿虎，晕倒在泥坑边，一旁观看的银狐也惨遭毒手。金刚狼醒来后，抱着银狐尸体悲痛万分，愤怒的他决定接受史崔克的改造，打算变成真正的金刚狼，找剑齿虎报仇。

第三节 史崔克的阴谋（Stryker's Offer）

在10号武器车间，金刚狼发现史崔克试图对其洗脑，愤怒挣脱实验设备，结果却引来一群枪手守卫。解决这些守卫后，沿着通道前进，强行拉开尽头铁门，里面跳出一名精英特种兵，对方身手敏捷，能抵抗任何近身攻击，可利用飞扑的“无赖”轻松将其搞定。此后，搭乘电梯上楼，研究室铁门需找到动力电池才能开启，电池放在隔壁房间，经过那里时还会遇到幽魂守卫，对方擅长隐身行动，只在攻击瞬间显形，飞扑攻击对其无效，只能通过感知能力查看对方的位置。击败幽魂守卫后，在二楼尽头找到动力电池，将它扛回研究室，放入插槽内打开铁门。


对付精英特种兵可提高你的格斗技巧

没走多远，一只雪怪原型破窗而出，对付这只怪物也需要掌握一些技巧，飞扑攻击对其无效，只能跳至对方身边近身攻击，或趁对方捶地瞬间飞扑到背部不断砍杀。经过实验室时，金刚狼会丧失再生能力和感知能力，此后只能进行隐蔽行动。随后，将旁边的箱子推至通风管道下方，踩着箱子爬进通风管道，抵达管道另一侧后，再次利用箱子爬上台架，扛走动力电池，将它放入插槽内打开铁门。不过，隔壁房间的升降机也需要动力电池来恢复运作，但前方铁门会因电池拔出而关闭，此时可将箱子推至铁门处卡住铁门，然后再扛着电池穿过铁门，将它放入插槽内启动升降机。来到上层时，碰到一名巡逻守卫，可远远飞扑上去将其秒杀。

第四节 冷遇（A Frosty Reception）

来到弗罗斯特博士的实验室，金刚狼强迫博士给他注射解药，破坏史崔克设下的生化序列，但要使自我恢复机制复原，还需前往生物力学实验室使用生化仪器。随后，从左侧通道离开，没走几步便遇到一挺红外机枪，此机枪威力惊人，一枪可解决任何入侵者，在这里只能绕道而行，可从侧旁绕到红外机枪后方。经过一处走廊时，对面有两挺红外机枪来回探测，可利用中间两块挡板迅速冲刺过去。经过另一处走廊时，依然要躲过几挺红外机枪的探测，可先在附近找到动力电池恢复控制台运作，接着通过控制台将对面挡板移至门口，然后跟随挡板缓缓前进，最后在尽头处爬进通风管道。来到另一侧房间，还需借助控制台将两块挡板移至对面，并趁两块挡板缓慢返回之际，迅速跑过去摧毁红外机枪，然后将动力电池放入对面插槽内，打开铁门前往生物力学实验室。

在生物力学实验室，金刚狼在弗罗斯特博士的帮助下重新获得再生能力，但感知能力需要在化学实验室才能获得。在行进途中遇到不少幽魂守卫，由于无法使用感知能力，只能趁对方显形瞬间将其消灭。在化学实验室，金刚狼又在博士的帮助下重新获得感知能力，此时对付幽魂守卫就轻松多了。消灭所有守卫后，飞扑至对面走廊，从那里前往囚室解救被困的小女孩。刚进入囚室，一名导弹兵站在高处不断发射导弹，对付它只能利用反击将导弹弹回，直至对方被炸死。解决导弹兵后，上前强行破坏仪器，救出困于此处的小女孩安娜，并带她逃离囚室。

第五节 逃出魔窟（The Escape）

小女孩站在窗口观望，却不知科尼列斯博士悄然出现在身后，被对方轻轻扎一针便昏迷过去。与此同时，金刚狼则要面对一名歌利亚盾兵的挑战，对付盾兵需要掌握更多格斗技巧，普通攻击和飞扑攻击都对其无效，只能趁对方攻击瞬间进行反击，或者不断蓄力攻击打乱对方防守，需要连续击倒对方几次才能解决。稍后，行进途中还会遇到一只雪怪原

型的袭击，可用同样的方法对付它。来到尽头处，将车库内的货车拖出，并踩着货车爬至上层，走过钢筋时要注意把握平衡，如果不小心跌落迅速爬起即可。经过上层平台时，对面有三名导弹兵不断发射导弹，此时可利用反击炸死对方，也可飞扑过去逐个消灭。来到实验大厅，看着小女孩被科尼列斯博士拖走，此时可使用感知能力查看博士留下的脚印，顺着脚印一路前进，消灭沿途出现的敌人。最后，金刚狼冲进货仓，一刀刺死科尼列斯博士，再次救走小女孩。

第六节 一线希望（Light at the End of the Tunnel）

刚救出小女孩，又有一群守卫闻声赶来，不断射击，金刚狼用身躯掩护小女孩离开。剧情过后，消灭周围所有守卫，沿着泄洪管道一路前进，中途还需解决几名导弹兵和精英特种兵。不过没走多远，守卫故意打开泄洪阀门，放出汹汹水流，此时只需不断往前跑，遇到敌人立即飞扑过去，否则会被水流吞噬。接着，在几辆车上对付残余守卫，直到被排出泄洪管道，失去平衡的金刚狼重重摔倒在岸边，昏迷过去。

X-MEN ORIGINS WOLVERINE 第三章 冰冻苔原（The Frozen Tundra）

第一节 变种部队（Team X）

回到三年前的非洲，沿路往远处遗迹走去，在门口需要与石巨人再战一场，可用同样方法解决它。进入遗迹内，没走多远便遇到地面坍塌，跌落至布满锋利尖刺的陷阱内，在这里只能将前方石墩拖出，踩着石墩跳出陷阱。接着经过一个机关房，布满尖刺的天花板会慢慢落下，此时只能迅速转动机关打开前方石门，冲刺逃出陷阱。在废墟外面，会遇到新的敌人——刀客首领，对方拥有召唤能力，能召唤几名刀客协助攻击，尽早消灭首领可减少一些麻烦。消灭所有刀客后，推动附近石墩，会使猎人苏醒过来，可将它击败再把石墩移至机关处，打开前方铁闸，接着穿过洞穴，在尽头处沿绳索爬进神庙。


在塔顶破坏信号干扰器

来到神庙内，前方有三座巨型石像，需借助它们跳至对面平台。可先击碎第一座石像的木条，再跑到尽头处将石墩踢落，然后把石墩推至第三座石像附近，踩着石墩爬上台架，并击碎石像胸前木条，最后转动机关，将三座石像慢慢移出，借助石像手中石板连续跳至对面。随后，还要穿过重重机关，在空旷地带面对石巨人和双刀斗士的围攻，消灭它们后往高塔走去。

走过木桥，在高塔边缘拉着绳索和藤条不断往上攀爬，直至塔顶。在塔顶处，一台离子发射器摆放在中央，需破坏发射器的三处控制面板。由于无数刀客纷纷跳出阻拦，可先清除刀客再破坏控制面板。随着离子发射器的毁坏，整座高塔也发生大爆炸，金刚狼也被炸落至塔底，再次晕倒过去。

第二节 我是最强的（I'm The Best There Is）

在阿克莱湖附近，刚从泄洪管道逃出的金刚狼清醒过来，眼前是一片深山雪地，只能沿着一条不太明显的雪道往前走，尽管沿途杂兵众多，但都较容易对付，可借助周围环境一击必杀。走到尽头，从小瀑布爬上，接着走过一道独木桥，沿峭壁往上攀爬。来到山顶时，空中盘旋的军用直升机扔下一只雪怪原型对付金刚狼。战斗方法依旧，当对方将死时会撞树逃跑，可从这条新开道路继续前进。在前进过程中，军用直升机会在空中不断扫射，还不断往下投掷炸弹，行进时注意多用二段跳躲避炸弹。逃到尽头处，沿竖梯爬上高塔，并顺着绳索攀爬至对面高塔，但没走多远又一次碰到雪怪原型，此时还需与它再战一场，这次可把它打落山崖，对方跌落山崖后还会发动临死一击，只要按屏幕提示连点鼠标左键即可解决它。

第三节 突袭（Ambush）

来到瀑布前，从侧旁台阶爬上，沿路往前走，会遭遇一群杂兵，消灭他们后从山顶跳至对面。随后，一辆摩托艇从天而降，金刚狼飞扑过去杀死驾驶员，与摩托艇一起坠毁在山坡上。清醒过来后，跑到瀑布旁，沿峭壁攀爬而上，借助两个平台跳至上层。接着走到尽头，先消灭周围杂兵，再打断旁边信号塔，使其架在前方山坡上，然后踩着“铁桥”慢慢走到对面山坡。

来到山间小镇，悄悄走过去暗杀铁网附近的守卫，然后借助周围掩护慢慢向前，暗杀其他几名守卫。随着警报响起，大批士兵蜂拥而出，一场恶战在所难免。消灭众多守卫后，对方还会放出一只失去控制的雪怪原型，可用老办法解决它。击倒雪怪原型后，附近的竖梯会被放下，可从那里爬上楼顶。先沿楼顶另一侧的绳索攀爬至对面房屋，接着沿另一条绳索滑落回来，然后爬上屋顶打断信号塔，借助它走进对面屋内，在里面找到炸药再返回地面。最后，将炸药安置在油车上，破坏车旁的仪器引爆油车。随着轰隆一声，整座桥梁的铁门被炸个粉碎。

第四节 路障（Roadblock）

来到桥上，一架直升机在对面疯狂扫射，火力较猛，需利用桥边路灯躲避扫射，并趁对方换弹之际迅速往前冲刺。抵达对面后，会遇到不少杂兵的纠缠，先解决他们再从左侧楼梯爬上。接着来到桥墩处，直升机再次出现，此时只需不断往前跑，中途要跳过几个平台，必须用二段跳才能过去，由于视角被锁定，跳跃时还要注意掌握方向。最后，在尽头处沿竖梯爬回桥面，但整座桥梁却被直升机炸得即将倒塌，这时依然不断往前跑，注意躲避直升机的导弹

攻击。安全跑到桥对面后，消灭众多杂兵，沿竖梯爬到停机坪对付那架直升机，可先利用翻滚来躲避机枪扫射，然后利用反击将导弹反弹回去炸毁直升机。

第五节 妙不可言（What I Do Isn't Very Nice）

直升机坠毁后，一阵爆炸也把金刚狼震落至桥底。在桥下，爬上岸边，沿楼梯往上走，踢门进入屋内，此时需暗杀屋内两名守卫，可悄悄飞扑过去。来到仓库时，需操作控制器转动地面转盘，将附近的卡车推进转盘内，然后转动地面转盘，把卡车从另一方向推出。接着，到附近房间内操作另一个控制器，将顶部箱子降下，然后踩着卡车跳上箱子，绕着仓库一路攀爬，直至对面走廊。随后，金刚狼抓住守卫破窗而出，跳至外面空地，在那里需面对众多杂兵的围攻，还包括两只破墙而出的雪怪原型，建议逐个对付。

穿过破墙沿山路前进，半途会遇到几名导弹兵和盾兵，此处不能直接反弹导弹，否则会被盾兵再次反弹回来，只能冲上去先解决导弹兵，再慢慢对付盾兵。此后，继续沿路前进，穿过独木桥，跳上台阶，沿途还会遇到不少杂兵。来到雪地时，特务零拿着狙击枪在远处瞄准金刚狼，此时可不用理会周围杂兵，迅速从旁边高塔爬上，沿顶部绳索滑落至对面，逃出狙击枪的射程范围。稍后来到泄洪口，抓着墙壁边缘往前跳跃，注意躲避喷射而出的水流，不然会被冲落下去。在对面桥墩二层，将一辆卡车从车库拖出，并踩着卡车爬上车库，然后飞扑至对面。进入屋内，特务零再次出现，此时需利用仓库两边箱子的遮挡冲刺前进，中途还要解决一些杂兵。来到屋顶，那里放着四个巨型容器，雪怪原型稍后会从容器冲出，切勿一次把所有雪怪原型引出，只能逐个引出逐个解决，否则双拳难敌四手。

第六节 偷袭我，你的耻辱（Snipe Me Once, Shame on You）

解决四只雪怪原型后，对准直升机飞扑过去，不断击打机身，直至直升机坠毁。直升机坠毁瞬间，金刚狼也会从高空跌落，跌落过程中可看准机会落至另一架直升机上，用同样的方法击毁直升机。落至第三架直升机时，对付方法会有所不同，需爬至舱门附近破坏螺旋桨，阻止其转动。当特务零准备攻击时，立即按方向键躲闪，然后继续破坏螺旋桨，如此反复，直至直升机坠毁。

X-MEN ORIGINS WOLVERINE 第三章 未来开始的日子（Days of Future Beginning）

第一节 丛林密会（Jungle Rendezvous）

回到三年前的非洲，从高塔摔下的金刚狼慢慢清醒过来。沿路走向大门处，地面突然塌陷，跌落至下层，在那里需要对付六名猎人，建议逐个击破。击败所有猎人后，沿阶梯往上走，躲过一路陷阱，回到有三座巨型石像的神庙内。这次会遇到新的敌人——瞬移者，对方不仅会瞬间移动，还会发射蓝色激光困住目标，只能用近身攻击对付它们。解决三名瞬移者后，拉着绳索爬上对面平台，前方道路跟以前有所不同，多了一些陷阱，经过时要留意地上的机关，一直走到废墟外即可。

评说

砍杀就是一切

电影改编游戏，说到底其实就是电影的周边产品，给游戏玩家的额外体验。在电影的市场造势下，这是一单只赚不赔的低风险买卖，正是“只赚不赔”和“低风险”，让电影版权所有者忽视了游戏质量，各种“伪劣产品”更是让不少玩家触目惊心，甚至出现对电影改编游戏的抵触心理，像《指环王》《绿巨人》《蜘蛛侠》《钢铁侠》《金刚》《加勒比海盗》《哈理波特》系列这样的诸多电影大片，其同名游戏作品能够做到一鸣惊人的却少之又少。而这一次的《X战警前传——金刚狼》，很多玩家以为它又会是一款“金玉其外，败絮其中”的电影跟风炒作制品，然而实际情况却让很多人感到了惊喜——游戏一上手便有出色的表现，可以堪称是动作游戏的“黑马之作”。很明显，Raven Software在制作这款游戏时就明确锁定了目标玩家群，也就是说，如果你是“金刚狼”的粉丝，动作游戏迷，喜欢疯狂格斗，想要用钢爪将敌人从头到脚切成几块，那么这个游戏就再适合不过了。

《金刚狼》的故事情节基于同步发行的同名电影，但故事描述相对来说却比较模糊，比如罗根为什么要攻击非洲人，为什么Nord和Dukes对罗根怀有敌意，还有前X战队成员为什么要追杀罗根。不过，相对于激烈的格斗搏杀来说，这些故事内容的交代似乎已经不重要了。与其他同类作品中的超级英雄一样，金刚狼是一个擅长用武力解决问题的家伙。在《蜘蛛侠》中，蜘蛛侠可以漫天挥洒蜘蛛网，而在《金刚狼》中，金刚狼的得意技则是动感十足的冲刺。因此，在大部分游戏时间里，玩家所要做的事情就是从一个敌人身上跳到另一个敌人身上，用钢爪把敌人切成碎片。玩家可以运用多种爽快连贯的格斗系统——轻击、重击、抓取，各种组合连招花样百出，还有种类繁多的敌人——剑齿虎、死侍、牌王以及各种漫画角色登场，与各种对手的暴力格斗过程才是本游戏的最大亮点，也最为成功之处。有了精彩的画面和火暴的战斗，剧情方面的疑问完全可以无视，单讲游戏的动作格斗过程就足以让人兴奋不已，大呼过瘾，玩个痛快。

不过，《金刚狼》还是存在着一些与其他漫画英雄游戏同样的问题。比如，游戏后半部分的内容远差于前半部分，不仅情节生硬，而且Boss战缺乏过渡。通常，这是游戏为赶时间与电影同步发行的结果，虎头蛇尾，使得游戏整体水平缩水不少。比如，对付Sentinel的战斗应该是气势磅礴，让人心悸的，但实际效果来看却是既缺乏条理性，也没有流畅性。另外，游戏过程中还有一些解谜元素，但是做起来索然无味，有生搬硬套之嫌。倘若没有这些瑕疵，《金刚狼》应该可以算得上一款经典之作了。

第二节 高级计划（Project Wideawake）

在美国西南地区的荒野山地，金刚狼从峭壁爬到通风管道，潜入隐藏在此的研究所，一路不会遇到敌人，直至尽头的控制大厅。在控制大厅内，科学家匆忙逃离，派出小型机器人对付金刚狼，尽管这些小型机器人擅长格斗攻击，但都不难对付，连续攻击即可搞定。解决小型机器人后，从侧门离开，在阳台处利用传送装置传至对面。由于前方铁门上锁，需要到隔壁房间拿取动力电池，在那里会碰到三只蜘蛛机器人，需将它们全部消灭才能顺利拿走动力电池。铁门开启后，前方出现一个布满红外线的通道，这时只能跑进隔壁控制室关闭红外线，然后趁红外线恢复之前迅速跑过去，在通道尽头强行打开铁门，由于时间比较紧迫，中途绝不能浪费时间。接着，来到另一侧的阳台处，先操作仪器将传送装置移至对面，然后利用身旁的传送装置直接传送过去，在对面还会遇到不少小型机器人和导弹兵，需耐心对付。最后，金刚狼抓住一名惊慌失措的科学家，用其指纹打开电梯门，搭乘电梯前往研究所底层。


利用前方两块地板机关跳上平台

第三节 暴露（Betrayal）

回到三年前的非洲，金刚狼需要前往第二座高塔摧毁塔顶的离子发射器。通话结束后，跳下前方空地，先解决众多刀客，再踩着角落的石头机关，使空地中央的两根石柱缓缓升起，然后迅速跑过去，爬上石柱往对面平台飞扑过去，并跑到平台左侧将石墩踢下。接着，把石墩推至闸门左侧，点燃骷髅左眼，使骷髅嘴部的岩石脱落，然后把石墩推至地板机关处，打开闸门迅速进入地洞。在地洞内，躲过沿途陷阱，来到一个有三座雕像的大厅，先解决双刀斗士和数名猎人，再打碎雕像脚下的木条，然后扛着轴轮返回二楼，将它镶入机关内。同时转动机关，让雕像身后的三块木板缓缓移出，最后迅速跳过三块木板，逃出地洞。

第四节 乌鸦的说明（Raven’s Explanation）

回到研究所，沿左侧升降平台不断往下跳，在尽头处将紫色传送装置移至对面，并利用旁边的传送装置传送至另一侧，接着利用缓缓而过的平台跳至对面，再利用旁边的升降平台继续往前跳，看见敌人立即飞扑过去。可是，前方大门需要指纹才能进入，只能另寻前进道路。来到前方，将紫色传送装置移至对面尽头，并趁它缓慢移回时迅速利用身旁的传送装置传送过去。来到对面，会遇到大批杂兵，可解决他们再沿路走到冷藏室。在冷藏室，先操作仪器将紫色传送装置移至左侧，再利用身旁的传送装置传送过去，然后扛起电池返回控制室。接着，将传送装置移至中央冰冻仪器附近，利用传送装置将电池放入插槽内，恢复冰冻仪器运作。然后返回控制室启动冰冻仪器，随即传送过去，使自己变成冰块，顺利通过前方的传送通道。来到卸货码头时，科学家会唤来一只中型机器人，对付它并不难，可靠近普通攻击不断砍杀，也可反弹对方的炮弹，连续多次即可解决。

第五节 银币（Bolivar Trask）

来到控制室，金刚狼残忍杀死科学家，并砍下他的手臂，打算用它打开巨门。接着，沿原路返回，一路会遇到不少敌人。从电梯出来后，还会遇到一名幽魂守卫，需击败它才能踩着那条钢筋安全走到对面，否则中途会被击落。稍后，搭乘电梯返回楼下，走到尽头操作仪器将前方铁桥展开，由于铁桥很快会缩回，因此仪器启动瞬间，立即往桥对面跑过去，快到时对准对面枪手飞扑过去，不然会不够时间跑过去。最后，搭乘升降机来到下层，利用科学家的手掌打开巨门。可是门刚打开，里面的东西却让金刚狼为之惊讶，一只超巨型的机器人正在制造着……

第六节 秘密（Wideawake’s Secret）

穿过巨门，沿楼梯往上走。在上层平台，利用传送装置传送至对面，把那里的电池搬回放入电池插槽处，但铁桥被巨型机器人挡住而无法展开，此时可操作仪器将另一个传送装置移至左侧平台，然后利用它传送过去，操作楼梯口的仪器将巨型机器人往后移动，并使铁桥顺利展开，由于这座铁桥很快就会缩回，必须尽快跑过去。

第七节 头痛（Headache）

过桥后再次遇到中型机器人，可用之前的方法解决它。此后，来到另一侧的卸货码头，消灭众多杂兵后从右侧大门进入，并跑到尽头搭乘电梯前往楼下。来到楼下，借助右侧几个移动平台继续往右前进，在尽头处爬上竖梯，并借助二层的移动平台来到三层，在那里操作仪器将另一道铁桥展开，然后迅速穿过铁桥，抵达对面。

第八节 寻找零号特工（Finding Agent Zero）

回到三年前的非洲，沿路往远处高塔前进，中途会遇到几名猎人，击败他们后在尽头爬上墙壁，然后抓着墙壁藤条和绳索不断往上爬，中途会有一些杂兵干扰，可将他们踢下高塔，轻松解决。来到塔顶，两名瞬移者和众多杂兵镇守此地，可将他们一一击倒后再破坏离子发射器，炸毁整座高塔。


再次爬上高塔，摧毁量子发射器

第九节 瞄头（Aim for the Head）

回到实验室，金刚狼想强行打开铁门，没想到身后的巨型机器人突然启动，还不断发射激光，此时迅速往左侧逃跑，经过舱门来到另一侧大厅，只见一只机械手设备降落至下层。此时，搭乘升降机赶到下层，爬到右侧平台操作仪器把前方轨道后半段接上。一旦接上，屏幕会出现倒计时，这时立刻跳落至下层，操作下方仪器将动力装置移至轨道中间段。稍后，跑到右侧操作另一个仪器将轨道后半段接上，然后迅速操作下方的仪器将动力装置往左侧尽头移动。机械手得到动力装置后会降落至地面，此时可上前控制机械手发射激光，击毁前方舱门和众多敌人。最后，跑到中间舱门的尽头搭乘电梯返回上层控制室。

来到控制室，前方仪器缺乏能量，还需跑到外面取回动力电池，可操作外面的仪器将两个传送装置卡在一起，然后利用附近的传送装置传送过去拿取电池。将电池放入插槽后，机械手会升至上层，刚好对准巨型机器人头部，可发射激光直接将其摧毁，然后跑到机器人头部正前方打开铁门。

第十节 变形金刚（Sentinel Mark I）

经过铁桥时，另一个巨型机器人也恢复运作，金刚狼紧急逃出工厂，搭乘升降机跑到外面。刚到外面，巨型机器人却从天而降，一场大战在所难免，对方体型庞大，只能对准脚部不断攻击，建议使用狂暴状态给对方造成较多伤害，如果被对方抓住，也不要放弃攻击，可将对方手臂打断。当两只手臂被打断后，巨型机器人会飞往高空再往下跌落，此时控制方向键不断靠近它，注意迎面而来的破碎零件，这些零件很难躲避，建议直接将其打碎。金刚狼靠近后会扑到巨型机器人身上，奋力掀开重要部位，使其失去控制。落地后，金刚狼发动致命一击，打穿巨型机器人头部。



对付巨型机械人，不断砍击对方脚部

第十一节 做得好（Put Up Your Dukes）

在美国爱荷华州的便利店，金刚狼向大块头打听剑齿虎的下落，大块头却宁死不说，这里需要与大块头大战一场，对付大块头的方法跟对付雪怪原型差不多，可跳起不断近身攻击，也可趁对方锤地瞬间跳到其背部不断砍杀，只不过大块头的威力更猛一些，要注意躲避对方的攻击，否则很难抗住对方几拳。便利店地方广阔，可放心跟他绕圈子，直至出现反击机会。最后，面对金刚狼的威逼，大块头被迫透露牌王可能知道一些情报。

X-MEN ORIGINS WOLVERINE 第四章 狂欢节（Mardi Gras）

第一节 赌场（The Corbeau Casino）

在美国的柯尔博赌场，金刚狼遇到久违的牌王，两人交涉过后展开激战，对付它可不断冲过去砍杀，如果对方发射魔法，可将其反弹回去。当牌王跳至台架时，必须将魔法反弹击晕对方，然后飞扑过去一阵猛打，连续两次后两人会跳至下层异地再战。最后，金刚狼抓着牌王冲出窗外，结果自己却被雕像巨矛插中，无法动弹。

牌王逃跑后，一群杂兵陆续出现，包括枪手、盾兵和幽魂守卫等。消灭他们后，将箱子推至对面台架下，踩着箱子爬上台架，并拉住绳索跑到上层，再施展二段跳跳至对面，然后顺着绳索滑至远处。来到破烂不堪的走廊，会遇到新的敌人——刺客，她其实就是女版猎人，对付方法也是一样的。击败刺客后，在前方踢门而入，将箱子推至台架下，踩着箱子爬上台架，并顺着绳索攀爬至对面女神雕像中间的水台上，然后对准电梯内的杂兵飞扑过去，在那里搭乘电梯上楼。随后，遇到直升机在窗外扫射，可踩着石板不断往上爬，直升机稍后还会发射导弹炸毁平台，只需不断往前跑或往前跳即可。

第二节 追赶老千（High Rollers Lounge）

躲过直升机追击后，金刚狼跌落至大厅内，击败众多杂兵后跑到窗外，顺着竖梯爬上天台，然后在对面抓住墙壁不断往上攀爬，中途会遇到几名刺客，可将他们扔下高楼快速解决。没走多远，再次遇到牌王，打法还是跟以前一样，死缠烂打即可。击败牌王后，脚下桥梁会被对方炸毁，此时只能踩着仅有的木条走到对面，然后继续往上攀爬。爬至上层后，先利用绳索滑落至对面，再利用另一条绳索滑落回另一处。此后，在前方砍断路旁绳索，使前方集装箱落下，然后踩着集装箱跳上悬空的箱子，再跳过对面的障碍。最后，在阳台处再次遇到直升机，这次可直接飞扑过去将其摧毁。

推动集装箱，躲避导弹兵的炮弹

接着来到桥上，可推着前方的集装箱往前走，利用集装箱抵抗导弹兵的炮弹，但也要注意身后偷袭的杂兵，等距离较近后再反弹导弹将两名导弹兵杀死。随后，将集装箱推至尽头，踩着集装箱跳进电梯内。从电梯出来后，会遇到五名刺客，必须逐个解决才能轻松过关，然后攀墙一直爬至顶部。

第三节 宽恕（Please Excuse Our Dust）

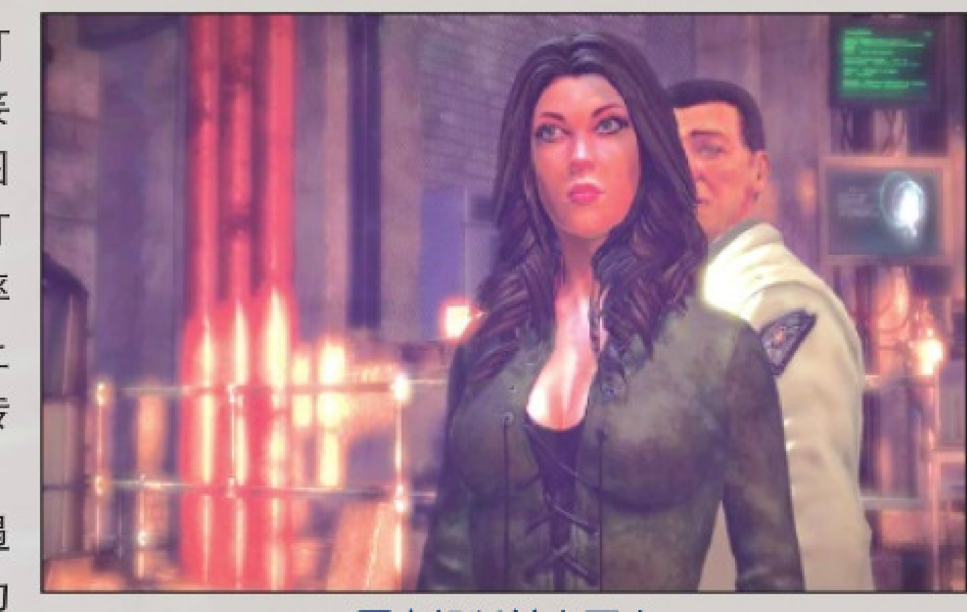
刚爬到顶部，便看到牌王顺着绳索滑下，此时不需要与其交战，只需击败周围杂兵，抓住大楼外侧的绳索往上攀爬。来到一块空地时，先将栓在地面的绳索砍断，再爬至顶部跳至钢条上，踩着钢条抵达对面，稍后还要跳过几段绳索，跳跃时注意别爬得太高，否则会撞顶部跌落。最后，顺着绳索滑落至下层，消灭众多杂兵迎接牌王的挑战。

第四节 牌王（52 Pickup）

在机车顶部与牌王交战，直接近身攻击即可。稍后，处于下风的牌王会逃到大楼外侧的广告牌处，在那里交战则要利用环境优势，当牌王逃到广告牌下方时，只能将对方发射出来的魔法反弹回去，通过击落广告牌来压倒牌王。当在广告牌上方交战时，要注意牌王会摧毁脚下的广告牌，一旦广告牌变成红色，要立即往前跑，跳到安全地方躲过。最后，金刚狼击败牌王，眼看牌王就要从高楼摔下，金刚狼一把抓住对方的腿，救了他一命，感激不尽的牌王则将剑齿虎在某岛屿的消息透露出来。

X-MEN ORIGINS WOLVERINE 第五章 金刚狼（The Wolverine）

第一节 预示结果的征兆（The Beginning of the End）


原来银狐并未死亡

回到三年前的非洲，在前方空地，将旁边石墩推至左侧机关处，打开旁边石门。穿过铁闸，站在机关处往前飞扑，迅速冲过第二道铁闸。接着，借助前方绳索跳至对面，穿过陷阱来到空地处，在附近转动机关试图打开木闸，结果旁边冲出一只石巨人，需解决它再继续转动机关，直至打开木闸。此后，沿路爬到尽头，利用绳索跳至牢笼内，砍断绳子让牢笼摔落，然后将牢笼推至对面石车上，最后跑到斜坡上转动机关，把石车拉上来，并趁石车滑落回去之前迅速爬上牢笼跳到平台上。最后，在尽头处转动机关，将空地另一侧的铁闸打开。

回到空地，将石墩推至对面机关处，打开旁边石门，走到尽头会遇到机关谜题。先踩着对面高处的石块，使空地第一块石块升起，然后借助此石块跳到对面平台，踩着另一块石块使第二块石块升起，最后再踩动高处石块，借助两块石块跳到上层，这里对时间要求比较高，需非常迅速且不能失误。在尽头处，踢下石墩，回到空地时会遭遇巨石人和瞬移者的围攻，可躲进左侧的石门后解决瞬移者，再冲出去解决猎人，然后再慢慢对付石巨人。最后，将两个石墩推至门前两处机关处，开门进入。

第二节 绝地再生（The Island）

在某岛屿，沿路往前走，沿途会遇到不少敌人，此时的敌人已经不堪一击。来到尽头，金刚狼恰好碰到剑齿虎打算带走银狐，结果银狐不愿意，被剑齿虎一巴掌打晕在地。见到如此情景，金刚狼大怒，上前迎战剑齿虎。

第三节 狼虎之战（The Merc with a Mouth）

在这里，需要与剑齿虎大战一场，难度比以前在酒吧时稍大一些，主要是剑齿虎懂得抵抗飞扑攻击的“无赖”，因此只能利用格斗技术与对方硬拼。不过，可以多利用周围环境的致命物体，虽然无法给剑齿虎一击必杀，但能削减对方不少血量。当然，最好的办法还是用重击使剑齿虎在空中硬直，然后使用轻击持续攻击，这样打起来会更轻松一些。

第四节 最终一战（Boss Battle Finale）



与死侍的最终之战

击败剑齿虎后，死侍也出现在此地，对付它跟对付剑齿虎差不多，也是重击使其硬直，再加以各种连续攻击，不过最好能进入狂暴状态，这样效率会高一些。当死侍剩下一半生命时，双方会转移战场，在核电站顶部继续开战，这里的可活动范围较小，经常会被对方踢飞，每次踢飞就要重来，是游戏最难之处，建议不要离对方太远距离，也不要背对着外面，用之前的方法继续对付它，如果对方发射激光，还要及时跳到安全地带。最后，金刚狼一爪横扫，将死侍的头颅割了下来。

在核电站外面，金刚狼与银狐久违重逢拥抱在一起，结果一声枪响，金刚狼头部中弹应声倒地，原来是史崔克在暗地开枪，他还想对银狐灭口，但被银狐的超强意志所控制，只能弃枪离去。看着倒在血泊中的金刚狼，银狐伤心地投河自尽，但她不知金刚狼已有不死之身，复活过来的金刚狼只能仰天长叹…… P



《传奇——潘朵拉魔盒》打怪心得

Legendary

■北京 奥杰

在《传奇——潘朵拉魔盒》中，主角需要与古代巨怪以及人类敌对势力相对抗。游戏为单线式的流程，只要按下Q键就可以知道前进的方向。

在主角前进的道路上，会遇到火鸭、狼人、小精灵、蜘蛛巢等怪物，由于它们大都是近身攻击型，所以用霰弹枪或机枪就可以取得非常好的杀伤效果（狼人被打倒后需要对着狼头再补上一枪才能将其彻底杀死），主角可将霰弹枪或机枪装备在1号武器的位置上。而对于火鸭偶尔发出的远程火球攻击，只需平移一下即可躲过。另外，对于前三种怪物，用消防斧也可以快速解决它们。尤其是对付小精灵，有时用枪难以击中，会浪费不少子弹，这时只要面向小精灵连续挥舞消防斧，在它们变成实体冲上来的一瞬间就可以将其砍死。而对于敌对势力的人类士兵，他们都是远程攻击型，主角用狙击枪就可以轻松解决他们，狙击枪可装备在二号武器的位置上。

除了上述“小怪”以外，游戏中还有一些巨型大怪等待着主角，下面重点介绍对抗三种大怪的战斗心得。

1.巨狮鹫

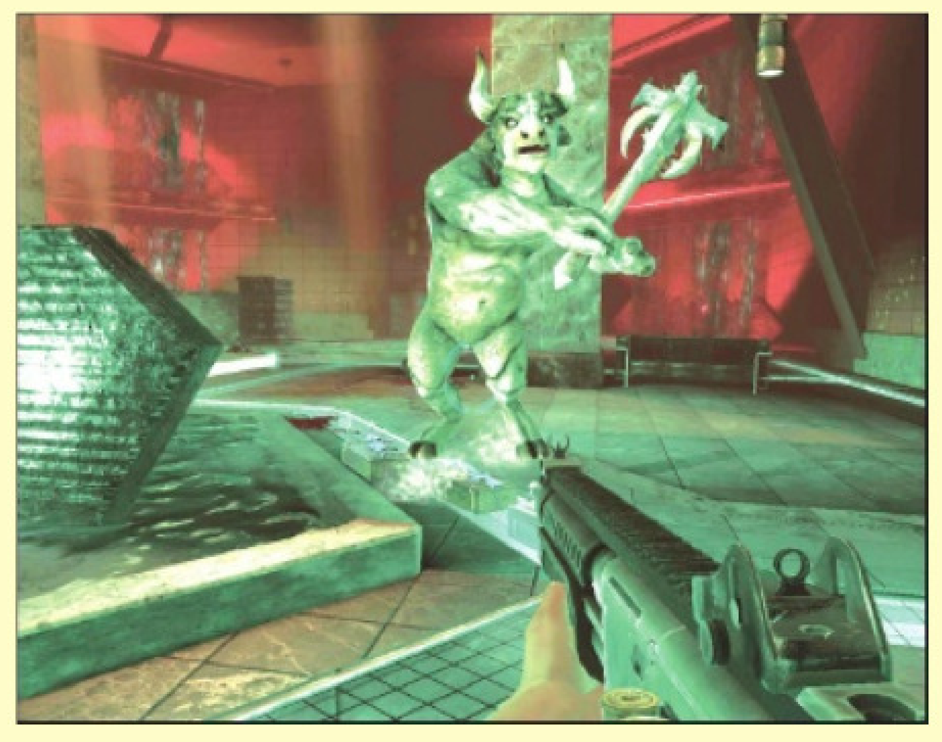
当巨狮鹫出现时，主角通常可以拿到火箭炮或机枪，如果有火箭炮的话就会非常简单，只要对准巨狮鹫按住鼠标右键锁定，再按左键发射火箭弹即可将其击杀。但如果手里只有机枪，就需要注意观察巨狮鹫的动向。如果看到巨狮鹫从空中向主角俯冲，则需立刻快速向左或向右平移闪避。如果看到它在攻击其他人，主角可向它投掷手雷（按住G键蓄力后对准方向松手即可投出），只要扔在巨狮鹫附近就行（如果扔到巨狮鹫身上会被弹飞）。如果发现巨狮鹫开始追打主角，可向它投掷燃烧瓶将其点燃，同时一边后退或侧移一边开枪猛射，当发现巨狮鹫有攻击动作时可按下加速键（默认为左Shift键）短跑一下，有可能会使主角避开或减轻所受到的攻击伤害，甚至有可能会使巨狮鹫放弃主角转而攻击其他NPC队友，那么主角接下来就是要继续疯狂地倾泻子弹，直至将其击毙。


用燃烧瓶点燃巨狮鹫


巨狮鹫被队友的一颗手雷放倒

2.牛头怪

牛头怪一出场便气势汹汹，对着主角猛冲猛打。对付它最好的武器就是机枪，如果没有机枪用霰弹枪也不错。打牛的方法其实比较简单，就是边后退边射击，当距离过近或需要换弹夹的时候，按住加速键向一侧快跑一段拉开距离，换好弹夹后回身继续射击即可，如果节奏控制得好，甚至可以使主角毫发无伤的完胜它们。


躲过阿牛一锤

3.巨型海怪

这个大家伙看似无敌，其实并不难对付。首先用一发火箭弹打落其悬在头顶上空的一根触手，以免主角跑到半路时被其秒杀。而后迅速冲向对面坠毁的直升机处，那里有无限的火箭弹补给，还可以在墙角处 暂避某些伤害。当主角跑到位后需注意观察三处动向，首先是要经常看一下头顶上空，如果发现海怪的触手又伸了出来，要立刻发射火箭弹将其击落，以遏制其发动攻击。其次是留心对面有时会刷出敌兵向主角射击，可用火箭弹送他们升天。最重要的是看准海怪的大嘴，一旦大嘴张开要立刻向嘴里射出火箭弹。注意此时不要用锁定射击，因为那样的话火箭弹通常都会向下偏移打在前方的矮墙上。只需直接对着怪口按下发射键即可，大约喂海怪吃下四五颗热火箭就可以大功告成了。P


等海怪一张嘴就喂它一枚热火箭

《恶霸鲁尼——奖学金版》开启奖励物品
Bully: Scholarship Edition

■北京 奥杰

如果能够达成以下指定要求，就可以开启相应的奖励物品。

黑色忍者装：将Bullworth所有学生画像收录到年鉴中。

黑色溜冰鞋：徒步跑50公里。

BMX冠军头盔：完成全部自行车比赛。

拳击套装：在第二章中取胜Boxing Challenge或Prep Challenge。

安全帽：在Go-Kart赛车比赛中获胜。

嘉年华双人套票：收集全部G&G卡片。

蠢材帽子：在男孩的衣帽间打开全部淋浴。

埃德娜面具：在万圣节前夕打破全部19个墓碑。

快餐：在Bullworth Vale完成Burger Joint差事。

消防员帽子：拉动火警20次。

侏儒服装：打倒全部花园侏儒。

黄金套装：购买全部衣服。

整齐的制服：在第五章完成Finding Johnny Vincent。

监狱制服：完成全部扣押小游戏。

南瓜头：在万圣节前夕打碎27个南瓜或者将地下室中的南瓜全部打碎。

红色忍者装：万圣节前夕，在Bullworth Academy完成Big Prank。

盗贼面具：打破15个储物柜而不被抓。

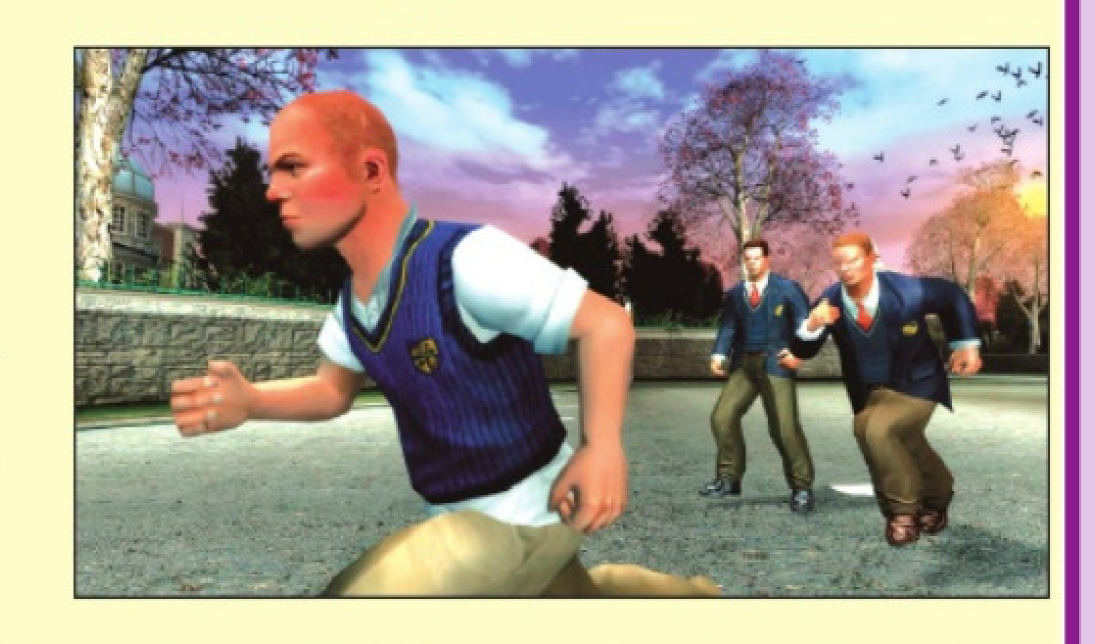
橡胶球：收集全部橡胶圈。

校园吉祥装：在第四章完成Nice Outfit。

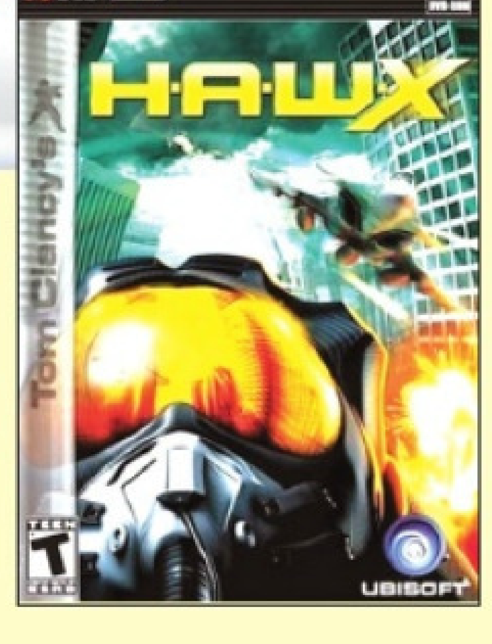
自行车短裤：骑自行车行进100公里。

紧身游泳衣：在海滨别墅找到预科生，进行游泳比赛并且获胜。

免费可乐饮料：如果口袋里有50块钱，就到Bullworth Academy前的Beam Cola饮料机那里连续购买饮料，直到出现“Secret Unlocked”字样，而后就可以免费购买饮料。P



秘技 汤姆·克兰西的鹰击长空



这是Tom Clancy系列军事游戏的第一款空战类作品，玩家可以使用超过50种不同的飞机，在生死任务中与恐怖分子战斗。要解锁以下三种飞机，可前往飞机库（Hangar），输入指定代码即可。

A-12 Avenger 2：按住Shift键，并输入X、A、X、D、Q、X。

FB-22 Strike Raptor：按住Shift键，并输入D、X、D、X、D、Q。

F-18 HARV：按住Shift键，并输入A、Q、A、Q、A、X。

秘技 雷雨行动



本作是一款“二战”背景的FPS游戏，玩家可以看到并使用很多“二战”经典武器。在游戏中按下T键后，输入以下代码获得相应的秘技功能。

god：无敌模式

ammo：获得全部弹药

guns：获得全部武器

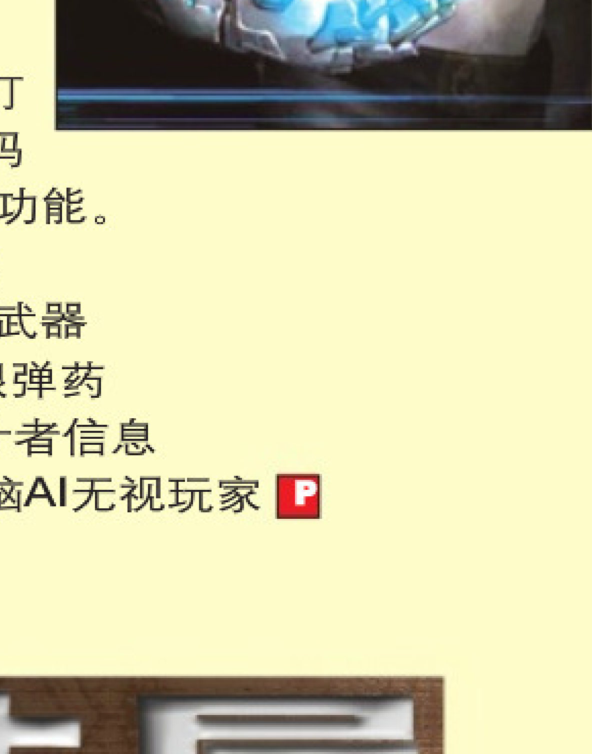
kfa：获得全部武器弹药

tears：无限弹药

poltergeist：幽灵模式

maphole：跳关

秘技 布鲁克林商人



本作是一款科幻题材第一人称射击游戏，采用了独具一格的画风和刺激的游戏方式，在射击的同时还融入了大量强调动作性的操作。在启动游戏时添加“-DEVMODE”命令行参数，而后在游戏中按下以下按键获得相应的秘技功能。

F1：切换第一人称和第三人称视角

F2：前往第一检查点

F10：前往第二检查点

F3：切换飞行/隐身模式

另外，在游戏中按下~键打开控制台窗口，输入以下代码后按下回车键获得相应的秘技功能。

g_godmode 1：无敌模式

i_noweaponlimit 1：无限武器

i_unlimitedammo 1：无限弹药

r_displayinfo 0：隐藏设计者信息

ai_IgnorePlayer = 1：电脑AI无视玩家 P

秘技屋

林晓：《游戏剧场》原创小说专辑上市后，陆续有读者反馈，觉得专辑还不错。这是对我工作最好的奖励了。谢谢大家。原创小说专辑还会继续制作，具体内容和出版日期请大家关注“游戏剧场”中的公告。





游戏剧场

宵禁时期的伟大城市（上）

■重庆 赵志斌

修建这座城池的玄武岩来自遥远的北方山谷，它们每一块都闪现着青白致密的光芒。按照古老东方的传统，伟大城池的根基要用糯米汁与泥浆共同调和浇灌石头的缝隙，让这些石头最终像一块完整的铁块般无法撼动。我第一次见到这座城池的时候，就深为城墙那石头与石头之间焊接般的牢固折服。

我是一个外乡人，长途跋涉在干旱的乡间小路，正处在无比自卑与沮丧的境地中，偶然的抬头远眺，看到这座耸立在山间的王者之城——可想而知，这一景象对我庸俗肤浅的心灵造成了多么大的冲击——我当时就暗暗发誓，自己一辈子也不要离开这城池半步。

感谢当地高效廉洁的管理衙门，我很快办下了暂住证。工作人员收了我30元手续费后说，这个城市前途一片光明，希望我奋发有为，努力上进，做一个模范公民。我在很短的时间里便摸清了城市的大多数街道，认识了城市里的大多数居民。当有一天我正准备奋发的时候，忽然两眼一黑，当街失去了知觉。第二天醒过来后，我一骨碌爬起来去管理衙门报了案，用乱码说了很多高尚语言。衙门工作人员笑了，他们说，没事的，那只是一次例行宵禁。

是的，随着我对这座城市的了解越来越多，我开始知道，这座城市的文明与秩序之基并非来自无知的石头，而是它特有的管理模式，那就是——宵禁。

这个城市的每个星期，都有一天的宵禁时间。禁止出行，禁止活动，禁止酒店聚会，禁止邮箱交易……一切的一切，都被禁止。我曾经设想：消失了熙熙攘攘人群的街道一定会出现整齐的保洁员队伍，把街道上所有口香糖残渣、当铺票据、人身意外伤害保险单……都打扫干净，顺便把涂写在墙上的小广告都用强力洗洁精擦洗下去。那些江湖上的小公司们太混蛋了，做广告做得乌七八糟，随便雇个人就敢在城里乱喊乱叫乱涂乱画。

每次宵禁结束后，重新走上干净整洁的街道，走进货源充足的店铺，看到依然漂亮的林奇站在拍卖台上卖大力丸，我对宵禁带来的种种不便也就毫无怨言了。

然而，人就是这样的，总会忽然设想一些匪夷所思的事情，让一些匪夷所思的念头忽然扎根在脑海里，非得去寻找一个答案不可。有一天我在旅店里辛辛苦苦烤肉的时候就碰到这种诡异的情况，有个念头从脑子里生长出来，挥之不去，那就是：宵禁的时候，除了保洁员之外，还有谁在这空空荡荡的城市里活动呢？

我重新走上街头，在暴风城港口独自徘徊。时近黄昏，圆满无缺的太阳正慢慢西沉。我承认，这个奇怪的念头让我魂不守舍。我重新打量身边的人们，莫名其妙感到一种冰冷的陌生。我想：他们中的某些人是不是在宵禁的时候还藏在城市的某个角落？他们看到了什么？干了些什么？

一个衣着朴素的人走近我身边，悄悄说：“大哥，给我些G吧。”我没有理他。他执著地向我伸出手，我把一块劣质的石头狠狠砸在那只手里。我的眼角余光看到，他的手上戴着一枚朴素的戒指，没有属性，没有颜色，简直就是一个贴图错误。

时间过得真快，又一次宵禁马上就要到来了。我躲进一间没有人居住的屋子里，屏蔽了所有信息，试图躲过宵禁的驱逐令。但时间一到，我还是双眼一黑，失去了知觉。

“请问有人吗？”

“滚！”满脸通红的男面包师傅和女军需官把我赶了出来。

在以后很长的时间里，我游走在城市里，毫无目的地拜访一些以前从没有去过的地方，空屋子、破阁楼、下水道、地下室……在游走中我不断发现这个城市坚固外表掩盖着的残破角落。只要发现一个角落，会跟着发现第二个、第三个……每个角落的构成方式都是相似的，它们的材质也大都缺斤短两。这座繁华的城市里有着众多不为人知的角落。绝大多数居民急匆匆行走，从来不会向这些角落看一眼。但其实一些小公司的代表们就活动在角落里，他们鬼鬼祟祟，或蹲或坐，在过往行人耳边碎碎念叨着南腔北调的广告词：“兑换外汇了兑换外汇了，1比300了，赶紧的！”“偷来的东西便宜处理了，小伙子来看看！俄罗斯的望远镜，特别适合去北极用，保证冻不坏。”……还有一些黑劳务中介，推荐着他们不正规的出国业务：“可以办绿卡，享受养老保险，已经成功组织几个团过去了……”他们煽动性很强的语言很容易让意志不坚定的人心生涟漪，驻足停留。

可能是我在他们面前停留的次数太多了，有一天一个小个子拦住我，喝问：“你小子是不是闲得没事干？”他身材单薄，脸色苍白，几乎可以直接用一记下勾拳交待了。我正准备动手，两个衣着光鲜的家伙把我围起来。一看他们从军需官那里混来的紫色小刀和匕首，我老实了。

“跟我干吧，我们公司专门搞人力资源培训的。”小个子得意地笑着。

“什么？”我大睁双眼。

“呸，我们专门搞代练的，这都不懂？”

“懂了。”

“我们缺几个贴小广告的，你想不想干？”

“干呗。”

“每月薪水两条水煮鼠尾鱼，说定了！开工！”小个子一招手，两个大个子把我扔回街道。“喊！”他们在后面恶狠狠地命令我。“专业代练了！”我大声喊起来，嗓音洪亮，字正腔圆。“好！”小个子在后面兴奋地连连拍击自己瘦弱的大腿。“专业代练了！”我一路喊着走远了。“喊我们公司的名字呀！”小个子追了上来。“什么公司？你也没告诉我。”“我们

公司的名字很威猛的，一定要用普通话大声喊出来！听好了——农民工之家！”小个子满脸鬼斧神工的笑容。

我跟着小个子混了半年，不为别的，我想知道他们这些鸡鸣狗盗的家伙是不是可以躲过宵禁。但半年多的观察告诉我，这群小混混尽管和城里的小官们混得很熟，但同样躲不过宵禁。每到快要宵禁的时候，这帮家伙就赶紧收拾邮箱里的赃物，生怕被快递公司黑了钱和东西。小个子喊我：“赶紧收拾收拾自己的东西，那什么，那些鼠尾鱼很新鲜的呀……”说到鼠尾鱼，连无耻如他都忍不住羞涩地低头扎自己的蛇皮袋子。“宵禁前我得抓紧时间出趟国，去看我的非洲老婆。”“你不怕被灭了？”“我化妆呀！欺诈宝珠呀。实在不行我换弟弟的号上去。”“非洲也宵禁？”“是呀。管理得太严了。”他背起自己的蛇皮袋子。一个小人物，用的却是巨无霸包。

“嗵”，他完成了一个成就。“就数这个烦人，我很低调的，一下子就暴露了！”他生气地摇头。

“你说宵禁的时候咱们能留下来吗？”我问他。

“不行吧，”他看了我一眼，“喝隐形药水也不行。”

“有没有一个地方能把自己藏起来？”我追问。

小个子不安起来，他看着左右街道，低声说：“听说有这么一个地方，听说而已……听说有人进去过，有一个人，这个人是唯一一个……”他闭上嘴，恶狠狠地盯着我。“滚回家去，你这个菲佣，吃鱼去，打听这个干什么？想让我用牙签捅死你呀？”他从包里掏出牙签，一边翻书看有没有这一项杀人成就。“我是怕又嗵一声，真麻烦！不然我真捅死你！”

小个子脸上的惶恐表情明确地告诉我，这座城市并非完美无缺，它肯定有一个小小的地方，能够藏得下我这样一个小小的身形和小小的灵魂。我一边喊着广告，一边在街上寻找着它，看看哪里的路灯莫名其妙地出现故障，或者哪里经常出现人和车辆被卡在空气中的现象。当然，我没有忘记随手去敲路边那些紧锁的房门。有些房门牢不可破，有些房门却轻轻一推就推开了——我小心翼翼走进去后却发现里面空无一人，只有桌子上摆放着的水果和裁缝用的针头线脑表示这屋子曾经有人居住。

我走进一家又一家这样的屋子，一家又一家，一家又一家，碰到了男面包师傅和女军需官，碰到了马戏团的侏儒和卖膏药的，碰到了主教和假释犯……我总结了这个城市所有Bug产生的特点和普遍规律，永远在行囊第一格里放我的吉祥物——大爪子，永远拒绝组队，永远不参加无偿献血。

直到某一天我走进某个空屋子。我不会告诉你们它的门牌号数，以及是哪一天哪一个时辰，这是一个永远的秘密。我在那个屋子里突然闻到一股强烈的芒果香味。或者更确切地说，我在这个屋子里突然感受到一种人品与才华完全释放后的惬意状态，刹那间我身上迸发出吉祥的金色光环，不断刷新和着我浅薄的知识技能。不断涌现的强烈金光让我浑身颤抖，我简直无法站稳，只能靠向那间屋子的墙壁以求依靠。

那堵墙很平常，有一道很平常的裂缝。相信我，这个裂缝就是城市的电力系统总会出现莫名其妙的故障，人和车辆经常被空气卡住的原因所在，这一切问题都与城市的日常管理者们无关。我靠近那个裂缝，发现那是一个程序设定中留下的后门程序。通过它，这座城市的所有空间都贯通起来，并且比所有空间的总和还要大。

这个裂缝是这座坚固城市的致命伤，这座伟大城市在一道裂缝上摇摇欲坠。而我，就是这个裂缝的主人。

我藏身在这里，生平第一次躲过了宿命一般不可抗拒的宵禁。

我看见，宵禁的时候，从周边农村雇来的保洁员们为了彻底清扫街道，把平日里满街乱窜的小孩子们风筝一样放飞了起来。这些小孩子在天上飘呀飘呀，最后组成几个大字：“运营商万岁！”

我看见，宵禁的时候，拍卖行的女拍卖师林奇从台子上走了下来，走进另一个街区的酒店。她点了一杯不向平常顾客出售的杜松子酒，却并没有喝。

我看见，城里一些稀奇古怪难得一见的人都跑了出来了：卖白猫的小朋友来到一个临时搭建的台子旁边，那里有一个军官登记了他的白猫在这个星期的出货量，转身把另外几只白猫交给他，供他在下一个星期出售。小朋友身后是下水道里的那条大鳄鱼，它哭着对那个军官说：“把我红烧给国王算了，蓝藻没人管，下水道真的没法呆了！”那个军官和蔼地说：“等等吧，等人们都移民北极了，下水道就换矿泉水了。”

每个星期的宵禁成了我一个人的狂欢节日，我再也不帮小个子打工刷广告了，平日里沉沉睡觉，只在宵禁的时候活动。

这个城市是由一个大公司经营的，每当宵禁的时候，这个公司的代表就会来到城里，乔装打扮成城里的军官和百姓，把银行里的钱数一遍，仓库里的布数一遍，城里的常住人口数一遍……总之是非常忙碌地数这数那。

这个城市其实就是一个主题公园，很多恩怨情仇只是其中的剧情。我看到公司的代表们不止一次培训演员们的表演，特别是训练暴风要塞的某个女演员如何声嘶力竭地大喊大叫，如何能顺利变成一条黑龙。很多次，这个笨姑娘变身后一脚踩住了地下装死的元帅，那个元帅骂骂咧咧地爬起来躲开她。旁边那个导演于是大吼一声：“都敬业点，赶明儿都得到北极拍戏，这戏就绝版了。”

经过多次观察，我从人群中辨认出一个大人物——他总是装扮成城里一个沿街乞讨的中年叫花子，但这个形象只是代表一种最具反讽意味的显赫特权。他让城里的最高武装指挥官率领所有士兵跟随自己，一路上检查工作，指指点点，发表高见。每天到他高兴的时候，身穿君王板甲的士兵们就一齐下跪，称颂他：“您是一个英雄！”“您勇敢的心就像瑟银！”“您的语言就像水晶。”

这天的宵禁不太寻常，大人物又来了，依然穿得破破烂烂，不过上身穿了件蓝白相间的球衣。他在暴风要塞中开会，城里气氛诡异。不一会儿，娜迦吐口水的声音和寒冰的气流便充斥全城，伊势丹和阿尔萨斯都到了。大人物让伊势丹上前砍阿尔萨斯，拍卖师林奇用一个小本子记录下所有的数据。大人物说：“小阿不应该是完美的，他应该为所有人预留下缺陷，以便更多人能够击倒他。”阿尔萨斯拂了拂寒冰盔甲上留下的淡淡划痕，什么也没说便扭头走了。

（未完待续）



2009年度《大众软件》读者调查



2009年，《大众软件》迎来了创刊14周年。14年前，作为一本普及电脑应用与娱乐的刊物，《大众软件》贴近读者和用户的办刊思路为中国早期IT产业及电脑娱乐产业蓬勃发展作出了重要贡献。迄今，仍有众多的从业者是通过早年阅读《大众软件》而进入IT产业，并通过自身的努力见证和改写着产业的发展，《大众软件》也成为陪伴一代又一代人成长的良师益友。

自2003年我刊成功举办《大众软件》首届读者调查活动以来，受到了厂商和读者的广泛好评。这些来自最终读者的有效答卷，为我们科学客观地了解读者需求，提供了最为直接而准确的数据；也为知名软件、硬件、游戏厂商分析市场，调整产品定位提供了有益的参考。《大众软件》2009年度读者调查活动在本期正式展开，请大家依照以下问卷认真填写答题卡（见本期读者评刊表插页），并于2009年8月1日之前（以当地邮戳为准）寄到：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层512室《大众软件》编辑部“2009年度读者调查”收，邮政编码：100142（请将答题卡上的读者调查标志剪下贴在信封正面，即可参加抽奖,复印有效）。

奖项设置：

特等奖　3名 奖品为价值5000元的联想IdeaPad Y450A-TF0笔记本电脑1台
一等奖　6名 奖品为价值3000元的华硕EeePC 1000HE超炫迷你笔记本1台
二等奖　20名 奖品总价值20 000元
三等奖　200名 奖品总价值70 000元
四等奖　600名 奖品总价值75 000元
纪念奖　1000名 奖品总价值100 000元
参与奖 凡以平信邮寄方式参予本次读者调查活动的读者，均可获得此奖。奖品为网络游戏《永恒之塔》黄金光盘客户端一套（内含永恒之塔DVD光盘客户端2张，新手卡1张，可参与抽奖）或魔兽世界《艾泽拉斯》英雄传精美卡牌一套。（两种奖品中的一种，随机发送，先到先得，发完为止）





答题卡复制有效，但每人只能填写1份。如果发现重复，则取消参加活动资格。

我们将从填写最认真的答题卡中抽取获奖读者，因此请大家根据自己的实际情况，如实填写。这也有助于我们掌握关于读者群最真实的第一手资料，深入了解读者的需求，以便更好地为广大读者服务。

根据国家的相关规定，特等奖的奖品金额不得超过5000元，故本次活动我们进行了适当调整。为了更好地回报读者，本次活动我们特别增加了特等奖的读者数量。

我们将在2009年举办的大众软件14周年庆典活动暨第四届水晶百合奖颁奖大会上，公布调查结果并抽出大奖，获奖情况和调查结果分析将刊登于2009年《大众软件》杂志上。

希望读者朋友们能给我们以最大的关心和支持，踊跃参与我们的活动。大众软件网网络投票也将同时展开，请登录www.popsoft.com.cn查看相关事宜。

本活动最终解释权归《大众软件》编辑部所有。





按照每月的惯例，买到大软必先看8神经主持的“评游析道”栏目，本期的《奥特曼凶猛——我们的创意产业输在哪里》给偶们一种“真实”的反思，一种“真切”无奈。作者虽然寥寥数笔，一个个反问，发发切中要害。我们曾经有过世界闻名遐迩的动漫作品——水墨、剪纸、泥偶各种形式都不缺少。曾经震惊世界的老大哥，现在成了“代工”的打工仔。发展这个词，原本就应该是由内生、蓄力发、金不换。货币在经济学中其实就是供求杠杆，不知是商人利益所向，还是竞争取向斗转星移，技术和创意的比拼变成了捞钱速度的竞赛。懂游戏者，能获得制作中国创意游戏的时间和资金支持么？创动漫者，能在这样的浮躁洪流中厚积薄发，再弄出个世界震惊、老少皆宜的动画么？这些疑问恐怕在金钱面前都变质。回顾一下，真有点血泪满腔、义愤填膺的感觉，但只有叹气，却做不了什么。物质文明可以山寨，可以学习，可以追赶，但是精神素养的积淀，却是百年潜移默化之所成，难啊！　**（软粉　木成）**

林晓：这篇《奥特曼凶猛——我们的创意产业输在哪里》引起了读者的极大感触。失去创意将失去进取的力量，发展的动力，因此大家才对创意如此敏感和关注。有这种关注，我们的创意产业就有后来居上的那一天。2009年6月下的这期《大众软件》你感觉如何呢？欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评论将被刊登在杂志上，还可得到精美的礼物。本期的快评礼物是游戏周边玩具。



第一部分 读者情况调查

（请将答案的题号直接填写在答题卡上，可复选）

1.你的年龄：
A.18岁以下；B.18岁；
C.19～24岁；D.25～35岁；
E.36～45岁；F.46岁以上

2.你来自：
A.北京市；B.天津市；C.上海市；D.重庆市；E.河北省；F.山西省；G.辽宁省；H.吉林省；I.黑龙江省；J.江苏省；K.浙江省；L.安徽省；M.福建省；N.江西省；O.山东省；P.河南省；Q.湖北省；R.湖南省；S.广东省；T.海南省；U.四川省；V.贵州省；W.云南省；X.陕西省；Y.甘肃省；Z.青海省；Ⅰ.台湾省；Ⅱ.广西；Ⅲ.内蒙古；Ⅳ.西藏；Ⅴ.宁夏；Ⅵ.新疆；Ⅶ.香港特区；Ⅷ.澳门特区；Ⅸ.其他国家和地区

3.目前受教育程度：
A.初中及初中以下；B.高中（中专）；
C.大专；D.大学本科；
E.硕士；F.博士及以上

4.你从事的职业：
A.学生；B.工人；C.农民；D.军人及警察；E.自由职业者；F.国家公务员；G.企业管理人员；H.企业普通职员；I.媒体工作者；J.教师；K.医务工作者；L.科技工作者；M.财会人员；N.个体经营者；O.其他

5.你使用电脑的主要目的是：
A.工作需要；B.学习；C.娱乐（含网游）；D.上网；E.网上购物及网银等；F.其他

6.你使用电脑主要是在：
A.单位或学校；B.家中；C.网吧；D.以上3处差不多；E.很少使用

第二部分 大众软件杂志调查

（注：没有特别标注的，均指上下旬刊。请将答案的题号直接填写在答题卡上，可复选）

1.你认为2009年《大众软件》整体质量相比往年：
A.有进步；B.变化不明显；C.质量有所下降

2.你接受目前《大众软件》一个月三期（旬刊）的方式吗？
A.可以接受；B.不接受；C.无所谓

3.2009年《大众软件》改为旬刊方式后，你每个月三期均会阅读吗？
A.上中下三期均会阅读购买；B.只购买阅读上下两期；C.只购买阅读中刊

4.你认为目前《大众软件》（上下刊）的价格如何？
A.比较合理，可以接受；B.价格偏贵，不接受；C.无所谓

5.你认为目前《大众软件》（中刊）的价格如何？
A.比较合理，可以接受；
B.价格偏贵，不接受；
C.无所谓

6.对于《大众软件》杂志来说，能够决定你购买它的最主要的因素是：
A.文章内容；B.价格；C.印刷装帧及版式；
D.长期阅读习惯；E.以上原因皆有

7.2009年的《大众软件》令你最满意的是：
A.内容更丰富；B.版式更赏心阅目；
C.印刷装帧更精美；D.以上原因皆有

8.2009年的《大众软件》令你不满意的是：
A.杂志页码偏少，显得很薄；B.文字信息量减少；
C.文章质量下降；D.文章排版下降；E.印刷质量下降；F.赠品减少；G.价格上升，改为旬刊后，总体支出增加了；H.出版周期过于频繁，通常上一期杂志还没看完，下一期杂志又上市了；I.其他

9.作为电脑应用及娱乐的综合性刊物《大众软件》，同其他同类刊物相比，吸引你的最重要的因素是：
A.价格便宜；B.内容丰富，综合性强，可以学习电脑知识并了解电脑娱乐信息；C.杂志的应用部分适合我的需要；D.杂志的游戏部分适合我的需要；E.文章质量高，文笔出众；F.杂志亲和力强，编辑及记者个性突出，趣味性强；G.旬刊时效性强于其他杂志；H.版式精美；I.长期阅读刊物，建立了信赖感；J.其他

10.在《大众软件》杂志中，哪些栏目的是你阅读中最为关注的？
A.新品初评；B.专题企划；C.网络时代；
D.实用软件；E.硬件评析；F.应用心得；
G.双周回眸；H.晶合通讯；I.前线地带；
J.评游析道；K.在线争锋；L.攻城略地；
M.极限竞技；N.游戏剧场；O.读编往来；
P.TOP TEN；Q.专栏评述

11.你认为《大众软件》杂志中哪些栏目的报道量应适当增加？
A.新品初评；B.专题企划；C.网络时代；
D.实用软件；E.硬件评析；F.应用心得；
G.双周回眸；H.晶合通讯；I.前线地带；
J.评游析道；K.在线争锋；L.攻城略地；
M.极限竞技；N.游戏剧场；O.读编往来；
P.TOP TEN；Q.专栏评述

12.你认为2009年《大众软件》杂志栏目的整体版式如何？
A.很不错，赏心阅目，对杂志阅读很有帮助；
B.还可接受，但仍需改进；
C.不够理想，版式较为杂乱，需要改进；
D.非常不理想，影响杂志阅读

13.你认为2009年《大众软件》上所刊登能吸引你的广告，通常具备下列哪些因素：
A.视觉效果突出；

B.广告创意优秀，产品性能及特色突出；
C.文字详尽，产品介绍很吸引人；
D.广告宣传口号有特色；
E.广告介绍的正是自己最关心的产品；
F.广告中某些有奖活动吸引了我；
G.广告在杂志中的位置非常明显，常能翻阅到；
H.广告除宣传本身之外，还提供了游戏测试账号或产品购买优惠

14.你认为《大众软件》杂志中，哪些位置的广告和形式容易吸引你的注意？
A.封面；B.封面内拉页；C.封面外拉页；
D.封二；E.封三；F.封底；G.目录页刊花；
H.正文横彩色1/2边条；I.正文竖1/3边条；
J.彩色目录页竖1/3边条；K.彩色内页；
L.彩色内页跨版；M.单独插页广告；N.其他

15.你最关心的《大众软件》杂志中的广告包括：
A.数码类（包括MP3/MP4播放器、数码相机、手机等）；B.软件；C.硬件（包括台式机、笔记本、CPU及板卡、显示器、外设等）；
D.网络游戏新产品及更新版本；E.单机游戏；
F.手机游戏及短信、彩铃下载；
G.中国移动或中国电信等；H.游戏周边产品；
I.电子竞技赛事；J.大众软件姊妹刊及杂志增刊；K.化妆品及时尚品牌服装、运动产品、食品；
L.其他

16.你经常浏览大众软件杂志的网站及“软盘”论坛（www.popsoft.com.cn）吗？
A.经常浏览；B.偶尔浏览；
C.听说过但从未浏览过；
D.还不知道，但有兴趣去看看；E.其他

17.你知道或参与过大众软件杂志网站的试客活动（www.poptry.com.cn）吗？
A.经常参与；B.偶尔参与；C.听说过但从参与过；D.还不知道，但有兴趣去看看；E.其他

18.你参与大众软件杂志中读编互动活动的动机是：
A.奖品有足够吸引力；B.活动形式简单；C.对活动组织方有信赖感，能确保将奖品发到获奖者手中；D.喜欢这家公司的产品或游戏；E.无意中看到；F.其他

19.你通常通过下列哪种方式阅读《大众软件》？
A.书报亭定期购买；B.书报亭不定期购买；
C.同学同事间传阅或通过图书馆借阅；
D.邮局长期订阅；
E.通过本刊读者服务部订阅；
F.通过网站阅读杂志电子版；G.其他

20.你通常购买或阅读《大众软件》的方式是否便捷？
A.很方便，通过书报亭、邮局、读者服务部、网站等方式可及时看到；
B.不够方便，书报亭通常没有出售或已售完，其中中刊很少能买到；
C.不够方便，通过邮局订阅时常出现收到刊物时间滞后、丢失或损坏等问题；
D.不够方便，通过读者俱乐部订阅时常出现收到刊物时间滞后、丢失或损坏等问题；
E.不够方便，因其他原因导致

21.同往年相比，在2009年，你生活、工作、学习地点附近的书报亭中，《大众软件》经常能够看到吗？
A.与往年的情况差不多；
B.部分书报亭比往年摆放的少；
C.部分书报亭比往年摆放的多；
D.我生活、工作、学习地点的书报亭附近几乎看不到；E.其他

22.你通常在阅读《大众软件》杂志之外，还购买或阅读其他同类报刊吗？
A.否，《大众软件》是唯一选择；
B.是，还阅读或购买其他电脑应用类刊物；
C.是，还阅读或购买其他电脑应用类报纸；
D.是，还阅读或购买其他游戏类刊物；
E.是，还阅读或购买其他游戏类报纸

23.在2010年《大众软件》改版方案中，你可以接受的是（可复选）：
A.提高价格为8元，并将总体页码增加为192页；B.保持现有页码和目前7元的优惠价不变；C.保持现有的出版周期，即旬刊（每月3期）；D.将杂志由旬刊调整为半月刊（每月2期）；E.将杂志由旬刊缩减为月刊（每月1期）；F.保持杂志开本规格不变；G.将杂志开本由现有标准16开增加为大16开；H.以上方案均不理想

24.如购买2010年《大众软件》，在提高定价的选择中，你会接受：
A.适当提高价格0.2元～0.5元，用于每期赠送1张海报、不干胶人物贴纸或其他游戏周边；
B.适当提高价格0.2元～0.5元，用于每期增加8～16个正文页码；
C.应保持价格不变，既不增加杂志页码，也不附送赠品

25.2009年你是否购买过《大众软件》增刊？
A.是；B.否

26.你购买《大众软件》增刊的主要原因是什么？
A.文章非常实用；B.很喜欢赠品；C.大众软件的出版物我均会购买；D.其他

第三部分：《大众软件》电脑应用部分读者评选

（把答案题号直接填写在答题卡上，可复选）

1.你认为最值得购买的软件产品是：
A.电脑安全类；B.个人财务类；C.程序开发设计类；D.图形处理类；E.学习及教育类；F.电子地图及GPS类；G.企业管理及ERP类；H.网络应用类；I.音/视频处理类；J.游戏及娱乐类；K.办公及文字处理类；L.系统工具类；M.其他类型

2.你购买正版软件产品的情况是：
A.常购买；B.偶尔购买；C.遇加密、升级认证等原

因，不得已购买；D.从没购买过

3.你是否使用过国产共享软件？
A.经常使用；B.偶尔使用；C.从未使用过

4.你是否通过付费成为某些国产共享软件的正式注册用户？
A.是；B.否

5.你正在使用的操作系统是：
A.Win9X；B.Win2000；C.WinXP；
D.Windows 7；E.Linux；
F.Windows Vista；G.其他

6.如果你正在使用正版Windows Vista系统，请选择获得方式：
A.新购品牌机预装；B.新购笔记本预装；
C.直接购买零售版系统安装；
D.从WinXP等系统升级；E.其他

7.你正在使用的即时通讯软件是：
A.ICQ；B.MSN Messenger；C.腾讯QQ；D.新浪UC；E.网易泡泡；F.Yahoo!Messenger；G.UUboy；H.Skype；I.淘宝阿里旺旺；J.其他

8.你正在使用的影音播放软件是：
A.MPC（含暴风影音）；B.豪杰解霸；C.PowerDVD；D.WinDVD；E.Windows Media Player；F.Real Player系列；G.WINAMP；H.Foobar；I.KMplayer；J.千千静听；K.酷狗；L.QQ影音；M.其他

9.你正在使用的安全软件是：
A.金山毒霸；B.江民杀毒；C.瑞星杀毒；D.Norton Antivirus；E.PC-Cillin；F.360安全卫士；G.熊猫卫士；H.日月光华；I.卡巴斯基；J.MACfee；K.东方卫士；L.NOD32；M.其他

10.你正在使用的CPU品牌是，你首选的CPU品牌是：
A.AMD；B.Intel；C.威盛；D.其他

11.如果你购买双核CPU，首选哪家公司的产品？
A.AMD；B.Intel；C.其他

12.你会考虑购买三核CPU吗？
A.是；B.否

13.你会考虑购买四核CPU吗？
A.是；B.否

14.你正在使用的内存品牌是，你首选的内存品牌是：
A.金士顿；B.KINGMAX；C.宇瞻；D.威刚；E.金邦；F.英飞凌；G.海力士（Hynix）；H.三星；I.劲永（PQI）；J.勤茂（TwinMOS）；K.超胜；L.其他

15.你正在使用的显示芯片品牌是，你首选的显示芯片品牌是：



A.AMD（ATI）；B.NVIDIA；C.XGI；D.S3/VIA；E.Intel（整合）；F.其他

16.你正在使用的显卡品牌是，你首选的显卡品牌是：
A.讯景；B.华硕；C.技嘉；D.七彩虹；E.微星；F.蓝宝；G.耕昇；H.富士康；I.迪兰恒进；J.双敏；K.铭瑄；L.盈通；M.小影霸（新天下）；N.索泰；O.艾尔莎；P.丽台；Q.翔升；R.昂达；S.影驰；T.映众；U.斯巴达克；V.其他

17.你正在使用的主板品牌是，你首选的主板品牌是：
A.华硕；B.Intel；C.技嘉；D.微星；E.升技；F.七彩虹；G.富士康；H.DFI；I.华擎；J.磐正（EPoX）；K.梅捷；L.盈通；M.双敏；N.精英；O.QDI；P.隽星；Q.影驰；R.映泰；S.昂达；T.冠盟；U.杰微；V.捷波；W.其他

18.你正在使用的显示器类型是：
A.CRT；B.液晶显示器

19.你正在使用的CRT显示器品牌是：
A.三星；B.飞利浦；C.AOC（冠捷）；D.优派；E.LG；F.明基；G.爱国者；H.NEC；I.EMC；J.索尼；K.美格；L.三菱；M.NESO；N.现代；O.长城；P.EIZO；Q.大水牛；R.梦想家；S.其他

20.你正在使用的液晶显示器品牌是，你首选的液晶显示器品牌是：
A.三星；B.飞利浦；C.AOC（冠捷）；D.优派；E.LG；F.明基；G.爱国者；H.华硕；I.长城；J.戴尔；K.索尼；L.ACER；M.EIZO；N.美格；O.惠普；P.美齐；Q.NEC；R.TCL；S.玛雅；T.NESO（纽索）；U.其他

21.你正在使用的硬盘品牌是，你首选的硬盘品牌是：
A.希捷；B.迈拓；C.西部数据；D.富士通；E.三星；F.日立；G.东芝；H.其他

22.你正在使用的光存储设备品牌是，你首选的光存储设备品牌是：
A.三星；B.先锋；C.华硕；D.明基；E.索尼；F.爱国者；G.浦科特（PLEXTOR）；H.建兴；I.LG；J.飞利浦；K.理光；L.惠普；M.NEC；N.昂达；O.台电；P.建ā；Q.志美；R.微星；S.其他

23.你正在使用的音箱品牌是，你首选的音箱品牌是：
A.漫步者；B.冲击波；C.轻骑兵；D.创新；E.三诺；F.麦博；G.罗技；H.飞利浦；I.惠威；J.多彩；K.奋达；L.兰欣；M.奥特蓝星；N.现代；O.纳伟仕；P.其他

24.你正在使用的耳机品牌是，你首选的耳机品牌是：

A.森海塞尔；B.达音科；C.索尼；D.飞利浦；E.硕美科；F.嘉禾；G.罗技；H.AKG；I.漫步者；J.OVC；K.铁三角；L.其他

25.你正在使用的CPU散热器品牌是，你首选的CPU散热器品牌是：

A.Thermaltake（Tt）；B.CoolerMaster；C.AVC；D.富士康（Foxconn）；E.九州风神；F.散热博士；G.急冻王；H.终结者；I.华硕；J.技嘉；K.土狼；L.超频三；M.思民；N.其他

26.你正在使用的输入设备品牌是，你首选的输入设备品牌是：

A.微软；B.罗技；C.明基；D.双飞燕；E.多彩；F.新贵；G.LG；H.爱国者；I.三星；J.RAZER；K.其他

27.你正在使用的摄像头品牌是，你首选的摄像头品牌是：

A.昂达；B.现代；C.罗技；D.创新；E.多彩；F.QQ电脑眼；G.网眼；H.环宇飞扬；I.台电；J.今视通；K.奥美嘉；L.微软；M.其他

28.你正在使用的机箱品牌是，你首选的机箱品牌是：

A.爱国者；B.富士康；C.百盛；D.金河田；E.世纪之星；F.大水牛；G.联力；H.技展；I.青瓦；J.星宇泉；K.AOC（冠捷）；L.伟训；M.多彩；N.Thermaltake（Tt）；O.Coolermaster；P.鸿宇；Q.百事得；R.联志；S.其他

29.你正在使用的电源品牌是，你首选的电源品牌是：

A.航嘉；B.富士康；C.长城；D.金河田；E.Thermaltake（Tt）；F.世纪之星；G.百盛；H.鑫谷；I.多彩；J.技展；K.全汉；L.台达；M.CoolerMaster；N.其他

30.你正在使用的打印机品牌是，你首选的打印机品牌是：

A.佳能；B.爱普生；C.惠普；D.方正；E.联想；F.利盟；G.柯尼卡美能达；H.三星；I.富士施乐；J.其他

31.你正在使用的电脑整机品牌是，你首选的电脑整机品牌是：

A.戴尔；B.联想（包括原IBM旗下Think品牌）；C.惠普；D.方正；E.长城；F.Acer；G.明基；H.清华同方；I.清华紫光；J.TCL；K.苹果；L.七喜；M.海尔；N.海信；O.神舟；P.新蓝；Q.其他

32.如果你准备购买笔记本产品，你倾向于选择：

A.传统笔记本电脑（13英寸以上屏幕，配置齐全性能较强）；B.轻薄上网本（8～12英寸屏幕，性能较弱但能满足上网需求）

33.如果你近期准备购买上网本产品，你倾向于选择的屏幕尺寸是：

A.9英寸及以下；B.10英寸；C.11英寸；D.12英寸及以上

34.你正在使用的笔记本电脑品牌是，你首选的笔记本电脑品牌是：

A.戴尔；B.联想；C.惠普（含康柏）；D.东芝；E.索尼；F.华硕；G.明基；H.Thinkpad（原IBM）；I.Acer；J.方正；K.长城；L.三星；M.LG；N.苹果；O.同方；P.微星；Q.富士通；R.紫光；S.Gateway；T.海尔；U.神舟；V.TCL；W.其他

35.你正在使用的上网本品牌是，你首选的上网本品牌是：

A.联想；B.惠普；C.华硕；D.明基；E.Acer；F.戴尔；G.三星；H.同方；I.索尼；J.微星；K.方正；L.万利达；M.神舟；N.其他

36.你正在使用的数码相机品牌是，你首选的数码相机品牌是：

A.佳能；B.尼康；C.富士；D.索尼（包括柯尼卡美能达）；E.明基；F.柯达；G.奥林巴斯；H.宾得；I.爱国者；J.理光；K.三星；L.三洋；M.卡西欧；N.松下；O.通用电器（GE）；P.其他

37.你正在使用的手机（含小灵通）品牌是，你首选的手机（含小灵通）品牌是：

A.摩托罗拉；B.诺基亚；C.三星；D.飞利浦；E.索尼爱立信；F.明基西门子；G.苹果iPhone；H.夏新；I.多普达；J.联想；K.LG；L.长虹；M.惠普；N.西门子；O.TCL；P.康佳；Q.夏普；R.华为；S.中兴；T.阿尔卡特；U.Palm；V.海尔；W.UT斯达康；X.其他品牌的“山寨”手机；Y.我不用手机

38.你正在使用的MP3/MP4播放器品牌是，你首选的MP3/MP4播放器品牌是：

A.爱国者；B.创新；C.苹果（iPod）；D.明基；E.三星；F.台电；G.JNC；H.爱可视；I.联想；J.LG；K.iRiver；L.PQI；M.方正；N.DEC；O.索尼；P.海畅；Q.朝华；R.现代；S.PISA；T.MSC；U.德劲；V.魅族；W.歌美；X.丹丁；Y.昂达；Z.OPPO

39.你正在使用的DV（数码摄像机）品牌是，你首选的DV品牌是：

A.索尼；B.松下；C.三星；D.佳能；E.JVC；F.东芝；G.三洋；H.其他；I.没有

40.你正在使用的数码存储卡品牌是，你首选的数码存储卡品牌是：

A.SanDisk；B.莱克沙；C.PQI；D.Kingston；E.KINGMAX；F.；G.英飞诺；H.索尼；I.威刚；J.宇瞻；K.勤茂；L.创见；M.其他；N.没有

41.你正在使用的无线网卡或路由器品牌是，你首选的无线网卡或路由器品牌是：

A.TP-link；B.D-Link；C.华硕；D.NETGEAR；E.思科；F.LINKSYS；G.技嘉；H.Buffalo；I.阿尔法；J.华为；K.其他；L.没有

42.你最常访问的综合门户网站是：

A.新浪；B.搜狐；C.网易；D.TOM；E.中华网；

F.腾讯；G.猫扑（MOP）；H.其他

43.你最喜欢的搜索引擎是：

A.Google；B.百度（Baidu）；C.搜狗（Sogou）；D.YAHOO；E.新浪爱问（iask）；F.中国搜索；G.其他

44.你经常选择网络购物的网站是：

A.卓越；B.当当；C.淘宝；D.eBay（易趣）；E.腾讯拍拍网；F.百度有啊；G.京东网上商城；H.新蛋网上商城；I.搜狐商城；J.新浪商城；K.八佰拜；L.其他

45.你经常使用的网络支付平台是：

A.支付宝；B.安付通；C.百付宝；D.易宝；E.快钱；F.网银在线；G.财付通；H.银联电子支付；I.中联iePay；J.AllBuy在线支付；K.PayPal；L.其他

46.你现在使用的移动通信服务商是：

A.中国移动；B.中国联通；C.中国电信；D.小灵通（含联通和电信）；E.其他

47.你的电脑中使用最多的10款软件（包括操作系统软件及应用软件）是（请依次填写）

第四部分：《大众软件》读者消费调查

（请将答案的题号直接填写在答题卡上，可复选）

1.你准备或已升级为Vista操作系统了吗？

A.是；B.否

2.如果你目前仍未升级为Vista操作系统，原因是：

A.正版软件的价格太贵；B.电脑配置较低；C.觉得Vista目前的软件兼容性不够好；D.个人习惯，对新操作系统需较长时间适应；E.其他

3.你认为Vista操作系统（标准商务版）的售价应为多少比较合理：

A.系统本身应为免费，可通过提供升级或其他服务收取费用；B.1～50元；C.51～100元；D.101～500元；E.501～1000元；F.1001元～2000元；G.2000元以上

4.你最希望杀毒软件商提供的服务是：

A.网络在线杀毒；B.提供流行病毒的专杀工具；C.提供适当时间的免费体验；D.延长正版用户的升级期限；E.为正版用户提供多种付费方式（手机、点卡、网络付费等）；F.提高杀毒软件的更新速度；G.其他

5.上网时最困扰你的因素包括：

A.各类弹出式广告；B.被强制安装的各类插件（可卸载的）；C.被强制安装的各类流氓软件；D.网络浏览器被劫持（首页、工具栏被篡改等）；E.各类木马；F.各种病毒；G.各类垃圾邮件；H.其他

6.你曾经通过人才招聘网站更换或谋求过工作职位吗？

A.是；B.否

7.你经常浏览的人才招聘网站是：

A.51Job；

B.中华英才网；

C.中国就业网；

D.中国人才招聘网；

E.智联招聘；

F.其他



8.你曾经通过网络订购过机票或火车票吗？

A.是；B.否

9.你经常访问的订购机票、火车票或酒店的网站是：

A.首铁在线（036）；B.艺龙旅行网；C.携程旅行网；D.芒果网；E.游易航空旅行网；F.旅行如意网；G.星期五旅行在线；H.中国票务中心；I.中国票务网；J.快乐e行；K.阳光旅行网；L.各大航空公司官方网站；M.其他

10.你经常浏览的视频类网站是：

A.新浪宽频；B.新华视频；C.六间房；D.YouTuBe；E.中国播客网；F.土豆网；G.磊客网；H.CCTV宽频；I.PPLive；J.腾讯宽频；K.优酷；L.我乐网；M.其他

11.最近一年中，你利用家中电视机以外的载体观看视频（包括体育比赛和其他电视节目等）直播的时间是否增加？

A.是；B.否

12.同等价位下，你会选择购买：

A.高端消费级数码相机；B.入门级单反数码相机

13.你经常浏览的奇幻、文学类网站包括：

A.九届文学网；B.SOHU读书频道；C.幻剑书盟；D.起点中文网；E.晋江原创网；F.新浪读书频道；G.魔界；H.17K原创小说文学网；I.天涯；J.其他

14.目前掌上设备功能中最吸引你的是：

A.电话功能；B.游戏；C.视频播放；D.音乐；E.图片浏览；F.收音机；G.拍照（含视频）；H.阅读电子书；I.上网（含邮件收发）；J.文档处理；K.其他

15.下列数码移动存储设备产品你拥有的是：

A.存储卡；B.MP3随身听；C.U盘；D.移动硬盘；E.其他

16.未来半年内你最可能新购的数码产品是：

A.数码相机；B.手机；C.闪盘及移动硬盘；D.数码摄像机；E.MP3播放器；F.MP4播放器；G.掌上电脑/PDA；H.摄像头；I.掌上游戏机或其他游戏机；J.录音笔；K.GPS卫星导航装置；L.其他

17.你购买或更新数码产品的主要原因是：

A.产品新功能多且价格也可接受；B.在工作、学习之余消遣；C.乘坐交通工具或等待时打发时间；D.学习或工作需要；E.受周围同学或同事影响；F.没实际需求，只是身份象征；G.由亲朋好友或恋人赠送，无需自己购买；H.其他

18.你的手机已具备的哪些特色功能最吸引你：

A.3G应用；B.MP3；C.蓝牙；D.彩信；E.智能平台（可安装软件）；F.拍照/摄像；G.电子辞典；H.Wi-Fi无线上网；I.录音；J.触摸屏（手写）；K.JAVA扩展；L.游戏；M.图片/视频编辑；N.日程表；O.收音机；P.闪盘；Q.视频播放；R.GPS导航；S.其他

19.你更新手机的平均时间为：
A.1～6个月；B.半年～1年；C.1～2年；D.2年以上；E.除非丢失或损坏才会考虑更新

20.在综合考虑应用需求和价位的前提下，你会购买何种手机：
A.具备扩展功能的智能手机；B.主打音乐功能的手机；C.主打拍照摄像功能的手机；D.仅具备电话短信等基本功能的手机

21.未来半年内，你是否计划把手机更换为3G手机？
A.是；B.否

22.未来半年内，你是否计划购买3G上网本？
A.是；B.否

23.你会在网上（比如淘宝、京东和新蛋等网上商城等）购买笔记本电脑、数码相机、手机、空调、电视机等价值较高的家电和数码产品吗？
A.会；B.不会

24.你认为数字家庭及其相关应用会成为未来个人电脑的发展趋势吗？
A.是；B.否；C.前途不明朗

25.你最希望拥有的游戏机是：
A.PS2；B.PSP；C.XBox；D.XBox 360；E.GBA；F.神游SP（GBASP）；G.PS3；H.NDS（或神游DS）；I.NDSL（或神游DSL）；J.任天堂Wii主机；K.微软Origami掌机；L.盛大盒子及其娱乐产品；M.无

26.你平均每天用于上网的时间为：
A.1小时之内；B.1～2小时；C.2～4小时；D.4～8小时；E.8小时以上；F.极少上网

27.你在近期有升级电脑的打算吗？
A.有；B.暂时不考虑；C.根据需要及经济情况而定

28.你认为升级电脑的原因主要是：
A.速度不能满足上网及文档处理需要；B.速度不能满足娱乐（游戏、视频等）需要；C.速度慢，不能满足操作系统基本需要；D.其他因素

29.你认为下列电脑配件在升级中应优先考虑的是：
A.显示器；B.鼠标/键盘；C.CPU；D.显卡；E.主板；F.硬盘；G.内存；H.光驱/刻录机；I.机箱；J.音箱；K.独立声卡

30.购买液晶显示器时，你会选择：
A.宽屏产品（16：10或16：9）；
B.普通比例产品（4：3）；
C.无所谓

31.购买液晶显示器（含宽屏）时，你会选择：
A.19英寸及以下；B.20英寸；C.22英寸（含21.5、21.6等尺寸）；D.23～24英寸；E.26英寸或以上

32.你是否拥有硬件支持DirectX 10的显卡？
A.是；B.否

33.你在使用手机的过程中，是否经常收到垃圾短信或推销、保险等骚扰电话？
A.是；B.否

34.你的电子信箱中是否经常收到垃圾邮件？
A.是；B.否

35.在你收到的电子垃圾邮件中，内容包括：
A.代开发票；B.推销国家明令禁售的物品；C.色情图片或境外成人网站推荐；D.各类培训；E.商品促销；F.危害国家安全、歪曲事实的资讯；G.含有木马或病毒的邮件；H.普通网站推荐；I.其他

36.你是否有自己的个人博客空间？
A.有；B.无；D.不了解

第五部分：《大众软件》游戏调查及读者评选

（请将答案的题号直接填写在答题卡上，可复选）

1.你玩游戏主要选择：
A.网络游戏；B.单机游戏；C.两者都玩，玩网络游戏时间多；D.两者都玩，玩单机游戏时间多；E.两者都玩，时间大致相同

2.你玩游戏的一般地点是：
A.家里；B.工作单位；C.网吧；D.学校机房；E.其他地方

3.你玩一款网络游戏通常是因为：
A.朋友或同学介绍；B.网吧中看到其他玩家在玩；C.网站介绍；D.杂志或报刊介绍；E.海报宣传或广告宣传；F.网吧或店面、校园推广等；G.其他

4.你每周用于玩网络游戏的时间约为：
A.3小时之内；B.3～9小时；C.10～25小时；D.26～40小时；E.40小时以上

5.你认为沉迷网络游戏的原因是：
A.学习或工作压力太大；B.现实生活中娱乐放松形式单一；C.追求个人成就感，在游戏中得到尊重；D.周围很多朋友都在玩，是一种时尚；E.相对其他娱乐形式而言，消费较低；F.在游戏中可赚取虚拟货币或将虚拟装备等物品转换为真实货币；G.在游戏中可结识更多朋友；H.个人闲暇时间充裕，靠网络游戏打发时间；I.其他

6.你认为目前媒体宣传的几位戒除网瘾的专家，通过他们的治疗，能够真正戒除“网瘾”吗？

A.可以有效治疗网瘾；B.不好说，治疗效果值得怀疑；C.我认为无法治疗网瘾；D.我对“网瘾”本身的定义就表示怀疑

7.你认为免费网络游戏意味着玩家在游戏中不需要花钱吗？
A.是；B.否

8.同其他收费游戏相比，你在免费网络游戏中的花费：
A.比收费游戏花费少；B.比收费游戏花费多；C.两者差不多

9.你认为哪些媒体的网络游戏报道最有公信力？
A.平面媒体；B.网络媒体；C.电视媒体；D.其他；E.没有可比性

10.你认为网络游戏玩家的年龄有扩大化趋势吗？
A.是；B.否

11.你是否有过购买虚拟币或虚拟装备交易的行为？
A.是；B.否

12.你在一款道具收费的网络游戏中，会购买下面那些虚拟物品？
A.武器或防护装备；B.宠物；C.具有个人特色的服装道具或服饰等；D.提高行进速度的加速工具；E.提高练级速度的双倍经验等道具；F.提高防护的药品或魔法药水等；G.保护账号安全的保护卡或其他安全许可证书等；H.游戏中的虚拟币；I.具有其他功能的特殊虚拟物品或道具

13.你认为在网络游戏中，玩家通过正常游戏规则和行为获得的虚拟财产（包括虚拟货币和虚拟装备等），在法律上应该给予保护吗？
A.是；B.否

14.你如何看待网络游戏中虚拟物品（包括装备、道具、武器、游戏币等）的交易行为：
A.虚拟财产不应私下交易，运营商应严厉制止该种行为；B.运营商应积极引导并建立官方的交易平台；C.相关部门应立法规范交易行为，以避免交易中出现的法律纠纷；D.应允许第三方专用于网络游戏虚拟物品交易的网站出现；E.玩家私下交易属于自发行为，运营商不应过多干涉

15.你最喜欢的网络游戏类型是：
A.即时战略；B.角色扮演；C.策略模拟；
D.动作射击；E.冒险解谜；F.运动；G.养成；
H.休闲及Q版；I.其他

16.你最不喜欢的网络游戏行为是：
A.随意PK；B.刷屏；C.不文明的语言；
D.抢怪；E.“人妖”；F.交易中的欺诈；
G.组队中及获得战利品后的不诚信；H.其他

17.你认为目前国内网络游戏的消费水准：
A.过高；
B.偏高但还能接受；
C.合适；
D.和其他娱乐方式相比很低；
E.不知道



18.你购买网络游戏点数卡主要是通过：
A.书报亭或零售店；B.网吧买实物卡；C.网吧或网络购买虚拟卡；D.其他

19.目前你每月用于网络游戏上的花费是：
A.0；B.30元以下；C.30～60元；D.61～100元；E.100元以上

20.你认为一款网络游戏从公测到收费运营，较合理的时间段是：
A.1个月；B.1～3个月；C.3～6个月；D.半年～1年；E.1年以上

21.你在一款网络游戏中花费的平均时长是：
A.1～2周；B.2～4周；C.1～3个月；D.3～6个月；E.半年～1年；F.1～2年；G.2年以上；H.其他

22.你在安装一款网络游戏时，是否仔细阅读过用户协议并了解玩家的权利：
A.是；B.否

23.你认为在一款网络游戏的用户协议中，是如何规定运营商与消费者之间的权益的？
A.协议中给与运营商的权益更多，消费者处于弱势；
B.协议中对消费者和运营商的权益均有保护作用，两者基本平等；
C.协议中给与消费者的权益更多，运营商处于弱势

24.对于收费网络游戏，你倾向于何种收费方式？
A.点数卡；B.包月卡；C.根据昼夜不同计费方式的点数卡；D.其他

25.你认为目前国内网络游戏厂商最应改进的是：
A.尽快推出具有自主知识产权的网络游戏；B.同步引进国外网游大作；C.杜绝外挂，提供公平有序的游戏环境；D.加强对GM的管理和培训；E.降低游戏资费水平；F.举办各种游戏内外的活动；G.尽快推出防沉迷系统或修改游戏设计，控制游戏玩家的在线时间；H.其他

26.你认为目前网络游戏中最吸引人的周边产品是：
A.海报；B.游戏人物的玩偶；C.游戏主题T恤；D.不干胶贴纸；E.打火机；F.主题徽章；G.抱枕；H.笔记本；I.钥匙链；J.CD盒或玩具盒；K.鼠标垫；L.帽子；M.背包；N.布绒玩具；O.剧情背景小说、漫画；P.杯子；Q.扑克牌；R.台历；S.手机挂饰；T.人物原画图册；U.游戏主题邮票；V.其他

27.你听说或者体验过网页游戏（Webgame）吗？
A.是；B.否

28.你在网页游戏（Webgame）中有过消费行为（指道具付费等花费）吗？
A.是；B.否

29.你可接受正版单机游戏通过网络付费下载的方式吗？

A.是；B.否

30.你认为目前单机游戏的光盘加密、网络注册、密码授权等保护方式有效吗？

A.是；B.否

31.你认为目前国内正版单机游戏的平均定价：

A.过高；
B.偏高但可接受；
C.合适；
D.偏低；
E.不知道

32.你认为在国内最具影响力的电子竞技赛事是：

A.WCG；B.CPL；C.ESWC；D.CEG；E.CIG；F.WEG；G.ACONX；H.IEST；I.CGO；J.NUGL；K.PGL；L.STARWAR；M.CKCG；N.CGEL；O.其他

33.你玩得最多的游戏是：

A.国产（包括中国台湾省出品的）游戏；
B.欧美游戏；
C.日本游戏；
D.韩国游戏；
E.其他

34.你最关注的《大众软件》游戏部分海外现场报道的是：

A.E3全球电子游戏大展（洛杉矶）；B.WCG电子竞技比赛世界总决赛；C.TGS日本东京电玩展；D.ESWC电子竞技比赛世界总决赛；E.深入海外游戏公司的采访报道；F.其他

35.如果你是一名《魔兽世界》的玩家，你认为目前游戏运营商与研发商之间的纠纷，对国内玩家来说，日后还会继续进行该款游戏吗？

A.无论由谁来运营，我都会继续玩该款游戏；B.游戏迟迟不能在内地运营，我已经不感兴趣了；C.根据日后内地开服后的具体情况再决定；D.更换运营商后，如果原有的人物资料发生变化，我就不会再继续该款游戏了；E.不知道

36.你认为国产游戏整体制作水平同国外知名游戏制作公司相比差距在：

A.缺乏游戏创意；B.美术表现力不足；C.3D技术水平低；D.程序不够严谨，Bug较多；E.缺乏有经验的团队和制作人；F.产业整体投入资金不足，有时受产业政策影响；G.厂商急功近利，研发人员心态较浮躁；H.以上情况都有

37.你对国产游戏制作是否有信心：

A.是，超越其他国家是早晚的事；
B.是，但有些担忧；
C.否，差距较明显，还需长期努力；
D.无所谓，我关心的是游戏品质，与制作方是谁无关

38.在2009～2010年，你对国产单机游戏的看法是：

A.受到网络游戏的冲击，对未来单机游戏比较悲观；B.对未来单机游戏比较乐观；C.还将维持目前现状；D.无法判断

39.在2009～2010年，你对国产网络游戏的看法是：

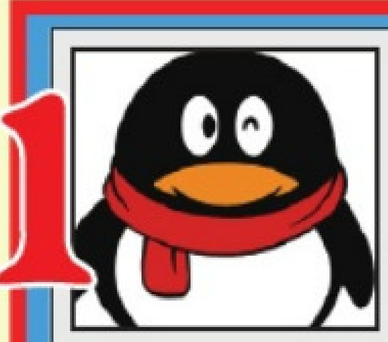
A.已经成为网游市场主流，对未来比较乐观；B.同国外的网游制作水平相比，仍存差距，对未来比较悲观；C.还将维持目前现状；D.无法判断

40.你认为目前国内单机游戏厂商最应改进的是：

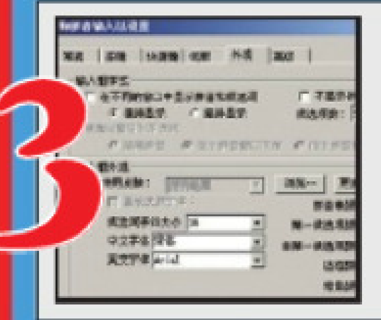
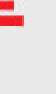
A.市场调查宣传；B.渠道建设；C.售后服务；
D.汉化质量；E.游戏产品引进速度；
F.游戏周边产品开发；G.定价体系；
H.品牌建设；I.产品包装及光盘质量；J.其他

2009中国游戏“百合”奖投票

1.你印象最好的内地游戏（单机）代理公司是（请依次填写，仅限5个）：
2.你印象最好的内地网络游戏运营商是（请依次填写，仅限5个）：
3.你最关注的国产原创网络游戏是（请依次填写，仅限5个）：
4.你正在玩的网络游戏是（请依次填写，仅限5个）：
5.你最关注的引进版网络游戏是（请依次填写，仅限5个）：
6.你认为最佳汉化版网络游戏（引进版）是（请依次填写，仅限5个）：
7.你认为最佳汉化版单机游戏（引进版）是（请依次填写，仅限5个）：
8.你认为最佳休闲网络游戏是（请依次填写，仅限5个）：
9.你认为最佳免费网络游戏是（请依次填写，仅限5个）：
10.你认为最佳网页游戏是：
11.你认为2008～2009年给你留下印象最深的游戏市场营销活动是：
12.你认为2008～2009年最佳新锐网络游戏公司是（请依次填写，仅限5个）：
13.你认为2008～2009年最成功的网络游戏代言人是（请填写游戏名及其代言人，仅限5个）：
14.你认为《大众软件》目前最应加强的是：
15.关于《大众软件》的其他建议（欢迎另附纸写）

1 
QQ 
版本号：2009
制作：腾讯
票数：2145

2 
迅雷(Thunder) 
版本号：5.8.13.699
制作：深圳市迅雷网络技术有限公司
票数：2132

3 
搜狗输入法 
版本号：4.1.3.2396
制作：搜狐公司
票数：2128

4 
360安全卫士 
版本号：5.1.1.1002
制作：奇虎公司
票数：2123

5 
Windows优化大师 
版本号：7.94
制作：鲁锦
票数：2119

6 
暴风影音 
版本号：2009
制作：暴风网际科技有限公司
票数：2115

7 
千千静听 
版本号：5.5Beta
制作：郑南岭
票数：2109

8 
卡巴斯基
版本号：2009
制作：卡巴斯基实验室
票数：2101

9 
瑞星杀毒软件
版本号：2009
制作：北京瑞星公司
票数：2097

10 
WinRAR
版本号：3.80
制作：Eugene Roshal
票数：2084





再说QQ

■晶合实验室 小白

看着这期的榜单不禁感慨，领跑的总是那几个，在即时通讯软件方面唯有QQ一家上榜，其他类似的软件都被甩在“千里之外”了。不过也难怪，QQ的用户实在是太多，大家也习惯于那“一闪一闪”的消息提示，和那体重严重超标的企鹅了，假如在街上遇到个不知道QQ是什么的人，那他绝对会被当成异类。

大家对于QQ的情有独钟，成就了腾讯今天的财富神话，从最早的“QQ99”到如今的“互联网综合服务提供商”，我一直在想，腾讯到底使用了什么魔法，让众多用户“至死不渝”地追随着它。想当初在国内除了腾讯之外，同样有一大批ICQ的模仿者，技术上强过QQ的有不少，但它们最终都输给了腾讯，原因很简单——易用性远不及QQ。腾讯赢了，赢得漂亮也赢得光明正大，QQ用它那种特有的质朴赢得了网民们的心。10年走过，腾讯取得的成就大家有目共睹，自主研发能力有了提高并且在各个方面都得到了一定的认可，更加主要的是QQ的功能也日渐丰富，加上青年人对它的追捧更让无数公司羡慕得流口水，所以至少从利润上看，腾讯是一个很优秀的企业。

不过，羊毛出在羊身上，为了利益而出的一些怪招往往是让人心里不舒服的，小白依稀记得当年QQ推出“等级制”的时候，导致很多人没日没夜挂QQ。而且不久之后便出现了很多可以挂QQ的网站，当时出现了一种非常讽刺的现象，即打开QQ后10个人有9个在挂着，而且会时不时给你发一些广告……那时候的QQ变了味道，完全不是即时通讯工具了，腾讯见势不妙，随即封杀，算是挽回了一些颜面，不过真正重要的是挽留住了诸多用户。仔细想想，我们普通用户究竟得到了什么呢？花了那么多无谓精力难道就是为了一个又一个的“小太阳”？我们是否缺少了一些理性，多了一些虚荣呢？

如今QQ2009虽然就安装在我的电脑上，但腾讯的一些“功能”及那些“花哨玩意儿”却使我越来越远离它了。原因很简单，同样的功能我可以有更多选择，其实只要你留心，就可以找到适合自己的软件或者“服务提供商”来代替其中的很多收费功能，更不能单纯为了“点亮图标”而去花钱购买腾讯那些“七彩钻”。我们使用软件一方面要追求功能与个性，但也要考虑到其中的成本和价值，把视野放得开阔一些，理性一些，最终受益的是我们自己。如果过分依赖某一款软件，结果就是我们变的越来越笨、越来越狭隘，知识变得越来越单一……

同理，不仅仅对QQ，对于所有软件，乃至所有的事情，我们都应该以一种平和的心态去面对它，多一些理性，少一些浮躁。

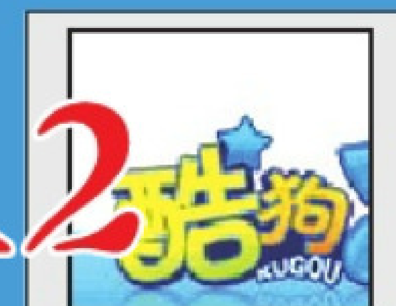
对了，大家看过《大腕》么？《大腕》那段经典台词还有人记得么——“周围的邻居不是开宝马就是开奔驰，你要是开一日本车呀，你都不好意思跟人家打招呼。你说这样的公寓，一平米你得卖多少钱？我觉得怎么着也得两千美金吧！两千美金那是成本，四千美金起，你别嫌贵还不打折。你得研究业主的购物心理，愿意掏两千美金买房的业主，根本不在乎再多掏两千。什么叫成功人士你知道吗？成功人士就是买什么东西，都买最贵的不买最好的！所以，


曾经的网络寻呼机，有谁还记得它？


曾经我也焦急地等待注册成功

11 

谷歌浏览器（Chrome） ↑
版本号：2.0.181.1
制作：谷歌
票数：2079

12 

KuGoo（酷狗） ↓
版本号：2008.5.333
制作：酷狗科技
票数：2064

13 

金山毒霸 
版本号：2009
制作：金山公司
票数：2060

14 

傲游（Maxthon） 
版本号：2.5.2Beta3
制作：傲游天下科技有限公司
票数：2055

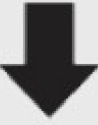
15 

超级兔子魔法设置 
版本号：2009.01
制作：蔡旋
票数：2051

16 

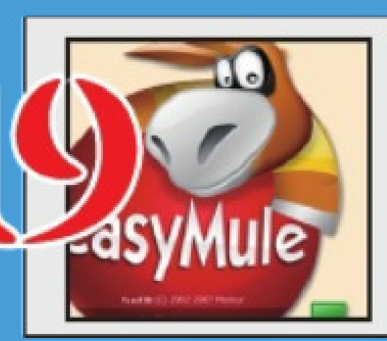
世界之窗（The World） 
版本号：2.4.0.9
制作：凤凰工作室
票数：2047

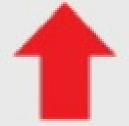
17 

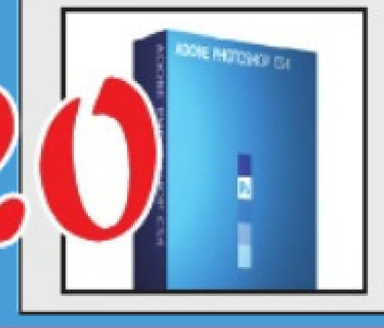
Firefox 
版本号：3.0.10
制作：Mozilla
票数：2042

18 

金山词霸 
版本号：2009
制作：金山公司
票数：2038

19 

eMule 
版本号：0.49
制作：VeryCD
票数：2031

20 

Photoshop 
版本号：CS4
制作：Adobe
票数：2027

（本榜所列软件版本号截止2009年05月26日）

热门软件排行榜

我们做房地产的口号就是，不求最好但求最贵！”

所以，商业上的手段总是大同小异，理性的消费者永远笑到最后，希望读者们也能从使用软件中学到一些简单的道理，在生活中学以致用吧。

最后，想起来一个很长时间前在网上流传的颇有些恶趣味的问题——几十年后咱们死了！QQ号怎么办？答案是多种多样的……

1.捐给希望工程，让大山里的孩子早日用上7位数的QQ号码。
2.3个月未登录被系统回收，就这么个下场。
3.带黑边继续使用！
4.让我小子帮我24小时开机不下，弄个骷髅图标，就OK了。
5.叫活着的朋友每天把QQ挂在线上，打开自动回复：“我真的死了。”
6.QQ死得肯定比我早……
7.给儿子，叫他不要申请了，继续给老子疯狂升级……升到9个太阳……
8.留给你QQ上年纪最小的网友，然后让他死时留给他QQ上年纪最小的网友……然后你就永垂不朽了……
9.别担心，上帝那里有电脑！

输入法，你在用哪个？

小白

看看这个榜单，现在的输入法可真是多呀，在功能上也各有利弊，大家在用什么输入法呢？

网友 Itmmey

原来用智能ABC，后来用紫光拼音和智能狂拼。最近用了几种：微软拼音、搜狗拼音、谷歌拼音和QQ拼音。发现一个用输入法的好办法，我叫它“叫干什么用什么”，比如你用Word就用微软拼音，上搜狗就用搜狗拼音，用Google搜索的时候就用谷歌拼音，聊QQ时用QQ拼音，这样一来在切换输入法的时候很畅快……

网友 猩猩大

从用键盘开始打字，一直用智能ABC，期间学过N次五笔，也放弃了N次，字根背不起来，当然，背下来以后不去练习也就忘了，学五笔不过就是凑凑热闹罢了，所以我还是继续用智能ABC吧。

网友 奥里巴拉

现在用二笔输入法，还可以，当初学的时候也就是为了图一个新鲜，没学前觉挺不好学的，学会了以后觉得也不像我想的那么难。打字速度不错，我平时只用来聊天，足够我用的了，据说有人用二笔输入法可以打得飞快，我还需要勤加练习。

网友 Riddle

经过层层筛选，我最后决定以搜狗和QQ为主要两种输入法，输入法不在多，好用就行，太多了反而是累赘。我很喜欢搜狗的皮肤，词也很全，比如你可以试试“林晓”都能打出来，平时打文章就用QQ拼音的微软风格，挺规整的。

网友乒乓球菜鸟

由于经常要打工作材料，所以基本上是出一种拼音输入法我就会试一种，试来试去最后还是用回了智能狂拼，微软输入法其实也挺好用的，不过整句输入方面还是智能狂拼更好一些，为了工作，我还是老老实实用它吧，尝鲜的工作留给你们了。P

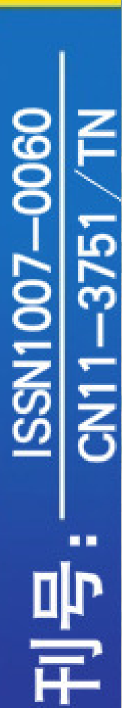

Pop try .com
大众试客
好用你就揣着走
不好大家一起踹
我要申请



邮发代号：82-726



本期特惠价：￥7.00元



刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN